2 CDs JOC FULL! - THE DEVIL INSIDE - BIG BROTHER PUȚIN ALTFEL

LEVEL

www.level.ro ● Games, Hardware & Lifestyle ● Mai 2004

JOC FULL!!



THE DEVIL INSIDE

CÂȘTIGĂ! UN TV TUNER!

TV TUNERS

TEST!

CU TELEVIZORUL PE BIROU!



REVIEW

Counter-Strike: Condition Zero
... acum și single player

Syberia II
Speranțe pentru adventure?

Unreal Tournament 2004
Mai mult decât 2003 +1

Colin McRae Rally 04
Raliu ca niciodată

FARCRY

125.000 LEI

DEMOS TOCA RACE DRIVER 2 ■ SOLDNER MP DEMO ■ KILL.SWITCH DRIVERS NVIDIA 56.72 ■ ATI 4.4 MODS CS REALISM UPDATE
PATCH FAR CRY 1.1 ■ SACRED 1.5 FILME THE BARD'S TALE UTILITARE AUDIOGRABBER 1.83 ■ TRILLIAN 0.74

INVASION

E clar: s-a întors industria asta a jocurilor cu fundu-n sus. După ce mai bine de două luni am fost ținuți înfometați, însetați, rupți de plictiseală, nenorociți, distruși, arși la flacăra mică de la aragaz etc., PENTRU CĂ NU SE LANSAU decât abure... adică jocuri mai puțin importante, iată că lunile martie și aprilie ne-au prins pe toții cu harddisk-urile prea mici. Adică s-au lansat multe jocuri. Adică multe JOCURI! După cum se vede din numărul acesta de LEVEL, e o adevărată invazie de jocuri valoroase. Am avut chiar și o grămadă de surprize, mai mult sau mai puțin plăcute...

Far Cry, vedeți și voi... Counter-Strike: Condition Zero, pe ăsta o să-l încerce juma' de țară numai pentru că este „un joc violent jucat în Interneturi". UT 2004 – ce să mai spunem despre ăsta, decât că e bestial, se mișcă super și pe sisteme dotate mediu. Expansion-ul de IL2-Sturmovik, în care musiu Maddox ne-a vârât pe monitoare, în sfârșit, I.A.R.-ul. Și Colin 4... și Splinter Cell: Pandorra Tomorrow... Și astea nu-s toate.

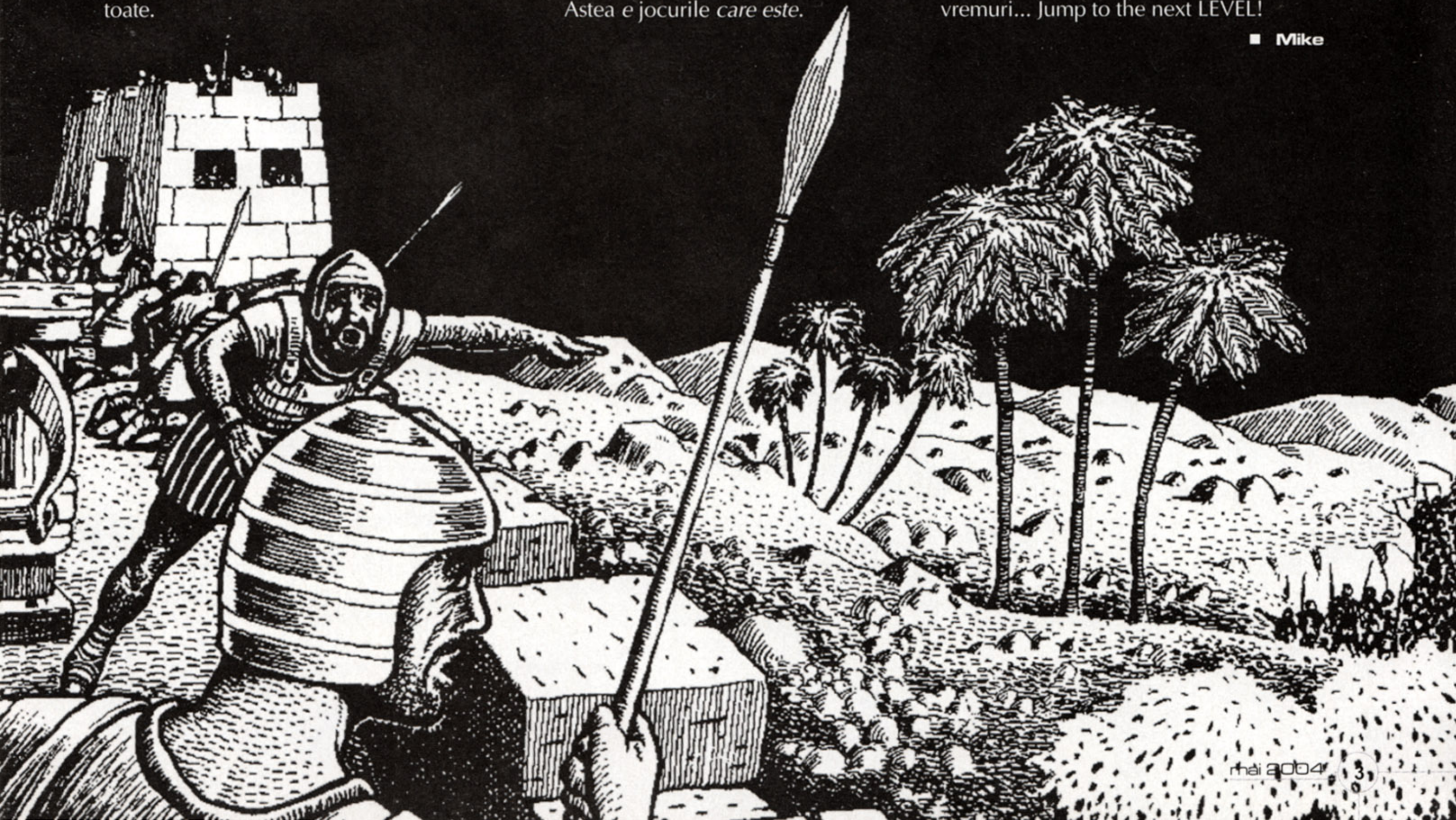
Pe partea de surprize, două sunt concludente: Lords of the Realm III, care trebuia să Fie, dar nu prea Este, și Nemesis of the Roman Empire, care m-a dat pe spate, m-a făcut să mănânc biscuiții de avarie (un pachet pe care urma să-l deschid doar după treizeci de ore de înfometare... și chiar l-am deschis). Citiți review-urile tuturor acestor megajocuri și mă veți înțelege foarte bine de ce sunt cam șocat de cantitatea de jocuri bune/zi pătrată care ne-au înnebunit în ultimele câteva săptămâni, după două luni grele de lipsuri.

Care e ideea din spatele avalanșei de jocuri? Mai toată lumea care trăiește din biznis gaming trăiește și cu senzația că ianuarie, februarie, martie sunt luni moarte, în care lumea nu prea se înfige să cumpere produsu' de entertainment virtual. Logica aceasta a dus la invazia de față și, după ce primele trei numere LEVEL din 2004 au fost pline de note penibile în review-uri, acum băieții de la LEVEL au cam avut de furcă... deh, jocurile *e* multe, *e* bune.

Astea *e* jocurile *care este.*

Și-amu, o chestiune adiacentă, că tot au venit ăștia călare pe noi cu jocurile lor. Mă uitam cu disperare în jur: Mitza, mânjit de sânge din cap până-n picioare, trăgea cu review-uri în tot ce mișca. Sebah se luase de gât cu McRae și dădea o luptă pe viață și pe moarte. Koniec, transpirat mai ceva ca Bruce Willis, rupea grafica din Far Cry pe genunchi. cioLAN, nu mai zic: atacat de zeci, sute, chiar mii de jocuri! Eu m-am panicat. Mi-am dat și eu partea de analiză, după care mi-am luat jucăriile și m-am retras din redacția LEVEL. Adică m-am dus să muncesc în altă parte, tot cu jocuri și d-astea. Adică Mihai Sfrijan este noul redactor-șef LEVEL. Mi-a plăcut foarte mult să lucrez la revista asta și am avut ocazia rară de a avea colegi și cititori cu adevărat de excepție. Sunt convins că LEVEL va fi întotdeauna revista voastră de jocuri, așa cum LEVEL va rămâne și revista mea de jocuri. În rest... <snif> <snif> o să-mi fie dor de voi, oameni buni! Și-acum gata cu lacrimogenele, că e mult de jucat. Ca pe vremuri... Jump to the next LEVEL!

Mike



TOP 3 / REDACTOR



Mike –
1. Nemesis of the Roman Empire
2. Colin McRae Rally 04
3. Far Cry



Mitza –
1. Far Cry
2. Splinter Cell: Pandora Tomorrow
3. UT 2004



Koniec –
1. Far Cry
2. Battle Mages
3. Colin McRae Rally 04



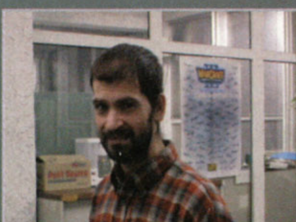
Sebah –
1. Colin McRae Rally 04
2. Far Cry
3. Syberia II



cioLAN –
1. UT 2004
2. Sacred
3. Dead Man's Hand



BogdanS –
1. GH – CM2 Audio System
2. Sony HandyCam
3. Pinnacle ShowCenter



Marius Ghinea –
1. Syberia II
2. Il-2 Ace Expansion
3. Far Cry

LEVEL MAI 2004



CUPRINS CD

DEMO

Kill.Switch
Soldner - Secret Wars MP Demo
TOCA Race Driver 2

DRIVERS

NVIDIA ForceWare 56.72 Win XP/2k
ATI Catalyst 4.4

MODS

CS Realism Update
Far Cry Editor Manual
TrackMania Power Up

PATCH

CSI: Dark Motives 1.01
The Devil Inside 1.01
Far Cry 1.1
Sacred 1.5

SCREENSAVERS

Colin McRae Rally 04
Far Cry

WALLPAPERS

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

MEDIA

Filme
The Bard's Tale
Imagini
Catwoman
Knights of Honor

UTILITARE

Audiograbber 1.83
EzCalendar
Live 3.04
Offline Explorer Enterprise 3.1
Skype 0.97
Trillian 0.74

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

28 COLIN MCRAE RALLY 04

Colin nu mai e, raliul însă continuă!





38 FAR CRY

Half-Life 2? DOOM 3?... pfui...

LEVEL MAI 2004

CUPRINS

news

N-Gage: căutat de jucători împătimiți!

Atunci când ești jucător, iar pasiunea nu cunoaște limite, nu vrei să te desparți de aventurile favorite. Ți-ai imaginat vreodată cum e să te joci cu prietenii, să provoci oameni din toate colțurile lumii, să îți iei porția de joc, să te distrezi și să păstrezi legătura cu cei dragi, și toate cu un singur dispozitiv? Vestea bună este că poți să faci toate aceste lucruri fără să fii legat de fire, oriunde, oricând. N-Gage de la Nokia este un dispozitiv compact, consolă mobilă de joc performantă și comodă, dar și telefon de încredere, cu funcții care aduc confort și mobilitate vieții.

Creat special pentru jucători adevărați, N-Gage te pune la încercare în mai mult de 11 jocuri deja disponibile pe cartele separate (în România prin magazinele Germanos) și patru alte noi jocuri tocmai apărute, printre care Tom Clancy's Splinter Cell și FIFA Soccer 2004.

Dacă ești genul care trăiește pentru acțiune, TOM CLANCY'S SPLINTER CELL este exact ce cauți. Incluzând funcții de joc single sau multiplayer (prin Bluetooth și GPRS), cu 10 universuri diferite și o gamă variată de dispozitive, Tom Clancy's Splinter Cell te scufundă într-o experiență bogată și provocatoare de joc. Sam Fisher, eroul povestirii, își asumă de unul singur o misiune îngrozitoare. Doar că de data asta, pe N-Gage, Fisher nu este chiar de unul singur: tehnologia Bluetooth permite 2 opțiuni: „Lunetist" și „Partener". Va trebui astfel să colaborezi cu un prieten și să învingeți inamicul. Baftă!

Când obosești de atâtea împușcături și crime, revii „la viață" și tragi la poartă în FIFA Soccer 2004. Jucat pe N-Gage, jocul îți oferă competiție directă cu prietenii prin tehnologia Bluetooth. Gata cu cablurile și firele – o minunăție! Acțiunea este complexă, cu mai multe niveluri. Microbiștii și jucătorii pasionați sunt pe deplin mulțumiți și apreciază „realitatea" jocului.

Ai obosit? Ai nevoie să îți aduni forțele? Alege o melodie preferată, intră pe N-Gage Arena (http://arena.n-gage.com), locul virtual special creat de Nokia, și caută resurse. Aici găsești tot sprijinul de care ai nevoie – trucuri, scoruri mari, sfaturi de strategie – și prieteni pe care să-i distrugi.





LEVEL TOP 10

APRILIE 2004*

1. Need for Speed Underground	**210**
2. Star Wars – Knights of the Old Republic	**209**
3. Warcraft III	**150**
4. Max Payne 2	86
5. GTA Vice City	83
6. Conan: The Dark Axe	20
7. Gladiator Sword of Vengeance	11
8. Lock On: Modern Air Combat	9
9. Against Rome	7
10. Fair Strike: Anti Terror Helicopter Corps	2
	Total: 787

*preluat de pe www.level.ro

GHOST RECON 2

Ubisoft a confirmat că lucrează la Ghost Recon 2. Shooter-ul militar va fi lansat pe console și pe PC în vacanță. Ghost Recon 2 ne va oferi bătălii la scară largă în viitorul apropiat. Ne putem aștepta la intensitatea și realismul cu care este asociat numele lui Tom Clancy. Jucătorul va conduce o trupă de elită în conflictele politice intense din Asia. Jocul va avea și un multiplayer on-line.

Brothers in Arms

Producător Gearbox Software **Distribuitor** Ubisoft Ent. **Data lansării** vara 2004 **On-line** www.brothersinarmsgame.com

Mă gândesc că nu sunteți sătuli de jocurile cu război, mai ales de FPS-urile plasate în perioada celui de-Al Doilea Război Mondial. Ei bine, aceeași părere o au și cei de la Ubisoft care, alături de Gearbox Software, ne anunță că lucrează la un nou joc cu pac-pac, a cărui acțiune este plasată în jurul anilor 1940, când hitleriștii împărțeau lumea. Cei de la Gearbox Software se laudă că acest joc va revoluționa, prin realism și prin lucrul în echipă, tot ce am văzut până acum în materie de shooter-e. În timp ce, după cum spun ei, restul jocurilor de până acum ne prezentau războiul într-o atmosferă romanțată, unde totul era frumos colorat și toată lumea murea în picioare, Brothers in Arms își propune să prezinte războiul așa cum a fost în realitate. Va fi bazat chiar pe fapte reale din timpul războiului: pe toată mizeria în care se complăceau soldații, pe toate rahaturile pe care erau nevoiți să le înghită și pe toate lucrurile pe care erau forțați să le facă pentru a supraviețui. Acestea vor fi prezentate exact așa cum au fost. Și toate le vom resimți, cu atât mai mult cu cât cuvintele celor de la Ubi ne fac să credem că prin acest sistem de coordonare a echipei o să simțim atât fizic, cât și psihic, pierderea unui membru al echipei. Realismul a fost accentuat datorită faptului că zonele unde se poartă luptele au fost alcătuite întocmai, prin folosirea pozelor de recunoaștere din timpul războiului. Dintre acestea, unele au fost făcute din avion și altele au fost luate de la martorii oculari.

■ Koniec







DARTH VADER SE ÎNTOARCE

Potrivit unui zvon de pe Eurogamer.net, cei de la Lucas Arts lucrează în secret la un joc care-l va avea ca personaj principal pe Darth Vader, tatăl lor! Acesta este, potrivit surselor ascunse Forței, un proiect mare și important pentru Lucas. Care, laolaltă cu distribuitorul Activision, tace mâlc deocamdată și promite că nu spune nimic până la E3-ul din mai.

PREȘEDINTELE EA DEMISIONEAZĂ

Să fie semnul unor probleme interne grave la Electronic Arts? Președintele companiei, John Riccitiello, a anunțat că va părăsi compania la a cărei cârmă se afla și că se va apuca de treburi mai serioase, dar la fel de bănoase.

Comunicatul de presă ce a însoțit această știre este plin de mulțumiri aruncate dintr-o parte într-alta, de zici că tot EA-ul plânge după individ, care la rândul său se îndoapă cu calmante, vizibil marcat de această despărțire... Ceea ce știm cu toții că este doar praf în ochi, nu?

SE VOR LANSA

MAI 2004

1. True Crime: Streets of L.A.	Activision
2. Alias	Acclaim
3. Mortyr	Cenega
4. Perimeter	Codemasters
5. Two Thrones	Deep Silver
6. Legends of Wrestling: Showdown	Acclaim
7. UEFA EURO 2004	EA
8. I of the Enemy	Enemy Technology
9. Thief: Deadly Shadows	Eidos

Operation: Matriarchy

Producător MADia **Distribuitor** Buka Ent. **Data lansării** primul trimestru 2005 **On-line** www.buka.com

Buka Entertainment, un nume cu puternice implicații în spațiul carpato-danubiano-pontic, s-a pus iar pe treabă. De data aceasta, ne amenință cu Operation: Matriarchy. În esență, jocul va fi un FPS de treabă (cel puțin așa ne păcălesc rușii), situat în viitorul sumbru (deja ne-am obișnuit) al planetei numite Velian. Scenariul de inspirație herbertiană (remember Ciuma Albă) pare interesant la prima vedere (să așteptăm totuși produsul finit). Un virus extraterestru ce rătăcea prin univers și-a găsit un mediu propice de dezvoltare pe planeta amintită mai sus. Odată instalat, virusul respectiv ia cu asalt femeile (și nu le scoate la un suc), pe care le schimbă de nu le mai recunosc soții lor. În fine, femeile devin parte integrantă a unei inteligențe colective, bărbații devin niște sclavi, iar noi devenim din ce în ce mai interesați de acest joc. Pământenii, mai breji, pentru a împiedica revista Cosmopolitan să devină noua constituție, trimit o armată să distrugă civilizația ostilă ce a luat naștere pe planeta Velian. Punct.



Dacă îi ascultăm pe cei de la Buka, vom avea parte de 20 de misiuni antrenante, de 16 arme care mai de care mai devastatoare, de un engine 3D, care ne va încânta ochii, și, cel mai important, vom împușca femei, ceea ce mă face să cred că angajații Buka sunt în totalitate bărbați... sau vor fi, după ce vor lansa jocul.

Păcat că misoginul din mine va trebui să aștepte până la începutul lui 2005, când o să apară jocul. Până atunci, o să intru în atmosferă răspândind bancuri cu reprezentantele sexului frumos. Știți, mă, de ce are femeia picioare?

■ cioLAN





CALL OF DUTY, ACUM ȘI CU PĂPUȘI!

Plan-B Toys și Radioactive Clown (!!!) au anunțat că vor produce o serie întreagă de jucării bazate pe FPS-ul celor de la Activision, Call of Duty.

Prima serie a acestor jucării va include șase soldați, reprezentând armatele SUA și Germaniei, fiecare dintre aceștia fiind dotați cu diverse arme și accesorii, recreate cu cea mai mare fidelitate. Prețul unei astfel de păpuși va fi de aproximativ nouă dolari. Dacă nu bagă și un tanc din ăla rusesc, cu turelă mobilă și soldat cu șubă de Siberia, nu renunț la Barbie-urile mele!

FAR CRY INTERZIS ÎN GERMANIA

Nu reușesc să-i înțeleg pe nemții ăștia... Pe de-o parte bagă femei goale în Gothic și membre însângerate în Sacred (mă refer aici numai la versiunile pentru Germania), iar pe de altă parte se oripilează când văd sângele din Carmageddon (dacă mai țineți minte). Acum s-au trezit să interzică Far Cry-ul. Decizia este deocamdată temporară, dar a avut ca efect imediat închiderea site-ului www.farcry.de și amânarea lansării jocului până când versiunea în germană va fi aprobată de CNA-ul lor.

Ah, zee germans!

Noul Settlers

Producător Blue Byte **Distribuitor** Ubisoft **Data lansării** N/A **On-line** N/A



Mai țineți minte Settlers? Dacă da și, mai mult, ați fost fani înrăiți ai seriei, aflați că Ubisoft lucrează la un nou capitol. Viitorul Settlers va fi dezvoltat, după cum ne-am obișnuit, de Blue Byte, studioul său din Germania. Noul episod al popularului joc de strategie în timp real va fi lansat la sfârșitul acestui an. Ultimul joc Settlers va avea o grafică 3D complet animată și caracteristici evoluate ale gameplay-ului. Jocul îl va introduce pe gamer într-un decor medieval pentru a recuceri regatul aflat sub stăpânirea unui tiran diabolic.

Iată ce a declarat Benedikt Grindel, producător al studioului Blue Byte: „Prin noul episod Settlers am dorit să oferim o experiență de joc originală. După lansarea jocului Settlers IV, am orientat marca Settlers către o nouă direcție. Urmărind părerile fanilor Settlers, credem că am reușit să revitalizăm această marcă prin adăugarea de noi elemente de gameplay și design, păstrând în același timp spiritul seriei." Deși aceste cuvinte au fost spuse cu scopul de a ne încuraja, în lumina ultimelor evenimente (Lords of the Realm III), nu-mi pot stăpâni un zâmbet amar la lecturarea propoziției „am orientat marca Settlers către o nouă direcție". Oare ce direcție? În jos sau în sus? Și oare ce înseamnă „experiență de joc originală"? Oare vor reuși să-l strice? Mai bine să nu mă întreb. Noroc cu screenshot-urile, care mi-au mai redus din griji.

■ cioLAN

Conflict: Vietnam

Producător Gathering **Distribuitor** SCi **Data lansării** toamna 2004 **On-line** N/A

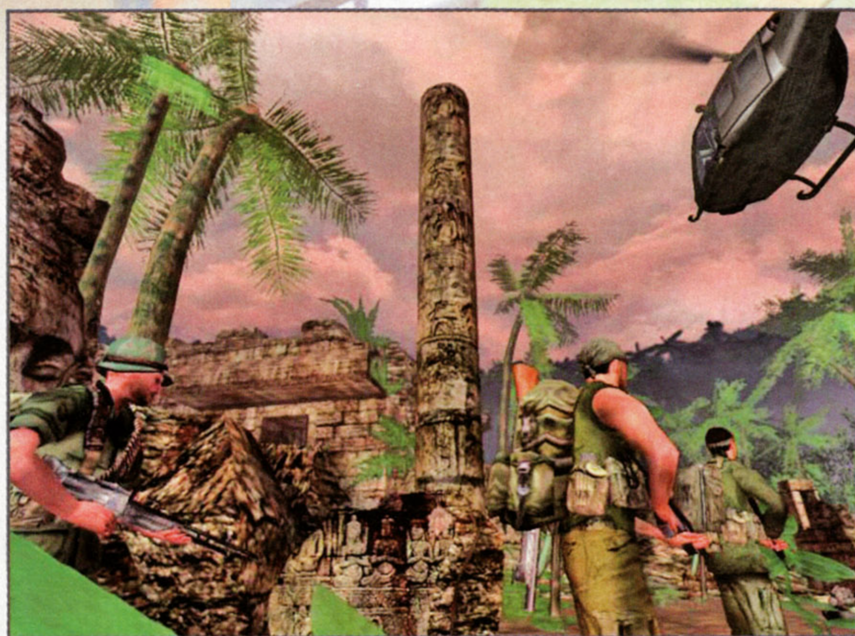


Se pare că, fără voia mea, am inaugurat un fel de tradiție: nici un LEVEL fără Vietnam. Ca urmare, nici de data aceasta nu voi ignora subiectul. Cu soundtrack-ul de la Platoon în fundal, vă aduc la cunoștință că, pe meleaguri străine, o companie, pe numele său Gathering (responsabilă de Conflict: Desert Storm), va intra în joc și va arunca pe piață un shooter, a cărui acțiune se va petrece în Vietnam. Prea multe detalii nici că am putut să aflăm, așa că mulțumiți-vă cu ce avem.

Ce avem: Conflict: Vietnam va arunca patru răcani cu provizii limitate și ceva muniție în jungla din Asia de Sud-Est în timpul ofensivei Tet din 1968. Vietnam curat, frate Ho Chi Minh. Junglă, țânțari și vietnamezi. Se pare că jocul va conține aceeași acțiune bazată pe munca în echipă cu care ne-am întâlnit în Desert Storm și în Desert Storm II. Jocul va fi pentru PC și console, iar lansarea va avea loc în această toamnă. Până când Gathering va catadicsi să ne mai azvârle niște informații proaspete, ne vom mulțumi și cu cele patru screenshot-uri peste care am dat pe net. Departe de a fi impresionante, pozoasele acestea patru constituie un fel de antireclamă. Dar să sperăm că produsul finit va fi mai bun.

Deoarece spațiul îmi permite, o să filozofez puțin și o să mă gândesc la amploarea pe care o ia fenomenul Vietnam în defavoarea celui de-Al Doilea Război Mondial. Dacă a trebuit să treacă vreo 10 ani ca gamerii să se sature de el (WW2), înseamnă că prin 2014 Irak-ul va fi subiectul principal.

■ cioLAN



REALMS OF TORMENT – SCHIMBARE DE NUME

MMORPG-ul românesc produs de NewroSoft Research & Development și Quad Software și-a schimbat numele din Realms of Torment în Mourning.

UEFA EURO 2004, ÎN MAI

EA Sports produce un joc de fotbal care va fi lansat, teoretic, pe 7 mai 2004. Cu o grafică de spart gura și hardware-ul târgului și cu un gameplay care se vrea de milioane, UEFA EURO 2004 promite mult.

MICROSOFT PREZINTĂ XNA

La GDC (Game Developers' Conference) se aștepta ca marele anunț din partea Microsoft să vină sub forma detaliilor despre noul Xbox. Nu a fost să fie așa... În schimb, cei de la Microsoft au făcut un anunț șoc, despre o nouă platformă de dezvoltare pentru jocuri. Importanța acestui anunț provine din faptul că respectiva platformă (ce poartă numele de XNA) va fi unică pentru toate device-urile ce pot rula jocuri și care au la bază un sistem de operare produs de Microsoft (de la PDA-uri, la PocketPC, Xbox și PC). Asta înseamnă că din momentul în care această platformă de dezvoltare va fi lansată, producătorii nu își vor mai bate capul cu problema conversiilor dintre Xbox spre PC.

Semnificația simbolurilor

 Demo pe CD

 Imagini pe CD

 Wallpaper pe CD

 Film pe CD

 Patch pe CD

 MOD pe CD

În cazul prezenþei unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi ro°ii.

preview

Catwoman

Cu Halle la rupt de oase



În viața fiecăruia vine un moment în care afli că poți să votezi: votezi conducerea, votezi partidul, votezi regimul, votezi prostia, votezi minciuna, votezi viitorul, votezi schimbarea, votezi reforma, votezi săgeata, votezi de dragul de a vota, votezi de șmecher, votezi ca să te dai mare și continui așa la infinit. În cele din urmă, te saturi de atâta votat și nu mai votezi nimic. Până când descoperi că mai poți să votezi ceva. Votezi frumusețea! Ei, și abia atunci începe bătaia de cap: aia e mai frumoasă, cealaltă are părul mai lung, una este dotată exact cum trebuie și cât trebuie, cealaltă are ochii ăia magnifici, ce să-ți mai spun de culoarea uneia dintre ele sau de zâmbetul alteia... Stai și analizezi, întorci și reîntorci argumentele și defectele pe toate părțile până când te hotărăști și te oprești asupra uneia dintre ele. Eu m-am oprit asupra lui Halle Berry. Tocmai de aceea m-am hotărât să vă prezint în acest număr un joc care o va avea ca personaj principal pe frumoasa actriță. Adică, la urma urmei, dacă tot este să vorbim despre ceva, de ce nu am vorbi despre frumusețe, că-i mai bună decât toate?

Brand-ul

Catwoman a fost creată ca personaj de benzi desenate. În vara acestui an va fi lansat un film cu acest nume, care o va avea în rolul principal pe Halle Berry. Dacă lucrurile s-ar fi oprit aici, nu ați fi avut ocazia să citiți prea multe despre Halle Berry, decât poate în rubrica de lifestyle. Din fericire, EA a semnat un acord cu producătorii filmului pentru a lansa, în aceeași perioadă cu filmul, și un joc pentru toate tipurile de console și pentru PC, care să urmărească aventurile din film. Astfel, gamerii din toată lumea se vor bucura să se așeze la calculator și să trăiască împreună cu Halle Berry povestea plină de neprevăzut a lui Patience Phillips. Paciența asta este ucisă după ce descoperă un secret teribil al angajaților săi. Ea este readusă la viață de o misterioasă pisică egipteană și devine Catwoman. Cum era de așteptat, păpușa pornește într-o aventură plină de moarte, lupte crunte și lovituri teribile pentru a descoperi adevărul despre uciderea sa.

Jocul va urmări firul epic din film și, prin urmare, vei avea de ales: ori vei urmări filmul înainte și apoi vei încerca să recreezi momentele acestuia pe calculatorul tău, sau invers. Eu aș merge pe versiunea a doua. Mi se pare mult mai interesant să încerci întâi jocul, să te joci singur cu inamicii, să-i sperii de moarte și să-i lași fără apărare, după care să le oferi pedeapsa binemeritată, iar numai apoi să vezi dacă adevărata Halle Berry s-a ridicat la nivelul tău. În cele din urmă, alegerea îți aparține.

Ghearele

Ca orice pisică, Catwoman se va folosi cu prisosință de ghearele din dotare, va aluneca cu ușurință pe acoperișurile clădirilor, va urca în fugă ziduri înalte, va profita de simțurile unice ale pisicilor și va evita cu grație gloanțele inamicilor. Pe deasupra, își va putea arcui coada pentru a arunca obiectele din jur în dușmani. Acțiunea se va desfășura în șase locații diferite din film, printre care se află și magazinul de bijuterii, fabrica, terenurile și casa lui Hedare. De asemenea, vei da ochii cu



Who's baaad???



Mișcarea asta o știu din generală.

personajele cheie din film: Armando, mâna dreaptă a lui Hedare; Wesley, contabilul lui Hedare și, se putea altfel, Laurel Hedare, fața din spatele maleficului imperiu.

Împotriva lor vei putea folosi abilitățile speciale ale păpușii: mișcările de felină și simțurile specifice (vei putea vedea în întuneric și vei putea mirosi urmele dușmanilor pentru a descoperi pe unde au fost și ce au făcut). Catwoman are și un al șaselea simț, care-i permite să detecteze eventualele pericole din jurul său și chiar să prevadă mișcările pe care le vor face inamicii. În cazul în care vei reuși să te enervezi destul de tare, vei putea da drumul naturii sălbatice din tine și te vei mișca mai repede și vei lovi mai puternic. Nu trebuie uitată nici puterea cozii, pe care o vei putea folosi nu numai pentru a arunca obiectele din jur și a sparge geamurile din încăperi, dar și pentru a declanșa diferite capcane pe care le oferă mediul și pentru a te salva din căderile mortale de pe acoperișuri.



Mocofanu' ăsta crede că-mi face față...



...dar cu tocul ăsta nu are ce face.

Va urma

Cu siguranță, acest joc va intra în atenția noastră pentru un review complet în momentul în care va fi lansat. Nu de alta, dar va trebui să dezbatem, cu argumente pro și contra, calitatea creării corpului bunătății, a realizării animațiilor personajelor și, mai mult, a mișcărilor personajului principal. Totul va fi filtrat de ochiul nostru critic, extrem de obiectiv. Prin urmare, băieții de la EA, aveți grijă ce faceți! Suntem cu ochii pe voi! Atât vă trebuie să o pociți pe Halle, că vă boicotăm toate jocurile din viitor!

■ Sebah



Titlu	Catwoman
Gen	Action
Producător	EA UK
Distribuitor	Electronic Arts
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	vara 2004
ON-LINE	www.catwoman.com







Knights of Honor

Evul Mediu văzut din Bulgaria

Catapultam habeo. Nisi pecuniam omnem mihi dabis, ad caput tuum saxum immane mittam. O traducere aproximativă a frazei de mai sus ar suna cam așa: „Am o catapultă. Dacă nu-mi dai banii, o să-ți arunc un bolovan imens în meclă". Cam așa ar fi descris Evul Mediu un istoric grăbit. Din păcate pentru generația '99 (Istoria a fost introdusă ca probă obligatorie), istoricii nu se prea grăbeau pe atunci, deși ar fi trebuit. Dar să revenim la catapultă. Ei bine, pe vremea lui Ev Mediu Împărat, cine avea catapultă, era tătic. La polul opus, se situa omul cu un castel. Aparent fără nici o legătură cu cele relatate mai sus, cu câteva sute de ani înainte, chinezii descopereau magnetul și primele noțiuni de magnetism. Revenind la oile noastre medievale, un om cu un castel atrăgea aproape întotdeauna un om cu o catapultă. Magnetism curat, stolnice! Și, ca un făcut, combinația om-catapultă-zid-om (un fel de magnet uriaș) a atras o mulțime de oameni cu bani și calculatoare și a declanșat (mai nou) o adevărată isterie printre gamerii războinici, iubitori de găuri în zid. Ca mărturie stă grămada de jocuri care se învârt în jurul castelanilor și al mașinilor de asediu. Unele au apărut deja (vezi Lords of the Realm 1, 2 și 3; Medieval: Total War Stronghold etc.), iar altele stau să apară (vezi Knights of Honor, subiect ce va fi tratat în cele ce urmează).



Am nevastă tinerică



La ceas de noapte



Din avion...



Vecine... ai niște zacăr??

Catapultam habeo

... și nu mi-e frică să o folosesc pentru a-mi atinge scopul final. Care, în mod pur întâmplător, coincide cu acela al țăranilor de la 1907. Eu vreau pământ! Și pământ o să fie, pentru că Black Sea Studios (niște bulgari tare de treabă, printre altele părinții lui Knights of Honor) mi-a promis că o să am la dispoziție peste 150 de regate, voievodate, cnezate, ducate și alte alea, toate răspândite pe întreg teritoriul Europei. Și mi-a mai promis că adversarii nu vor fi niște unii denumiți generic „Echipa Albastră", ci niște „dujmani" autentici, de nații dintre cele mai medievale și mai felurite. Inima mi-a tresăltat de bucurie, căci de când eram mic voiam să arunc cu pietre în niște teutoni, să fugăresc vikingii înapoi în Scandinavia sau să trimit sarazinii direct în brațele Marelui Arab din Cer. Și pentru a nu confunda dușmanul cu prietenul, oamenii lor vor fi diferiți de oamenii mei, oricare ar fi aceia. Și vor învăța din experiență, nu vor rămâne la stadiul de răcani speriați.

Beligeratori habeo

Dacă tot am ajuns la diversitate, să o (ne)definim cum (nu) trebuie, pentru că în ea stă puterea. Și strategia. Diversitatea nu apare atunci când tu și neprietenul aveți fiecare câte un om cu o bâtă. Sau o mie de oameni cu o mie de bâte la fel. Diversitatea se întrezărește atunci când unul dintre cei doi oameni pomeniți mai sus are o bâtă cu un cui în vârf, iar din pădure mai apare un călăreț cu o bâtă mai lungă. Și așa mai departe. Din acest punct de vedere, viitorul sună roz, dacă rozul înseamnă 26 de unități diferite, fără a pune la socoteală cele șapte tipuri de echipament de asediu. Și cum asediu fără castel nu s-a mai văzut de când lumea, catapultele pomenite în draci pe tot parcursul articolașului vor avea ocazia să testeze grosimea zidurilor Castelului Medieval Mark V (presupun că vor fi cel puțin cinci modele). Deoarece nu este indicat să lași catapulta și o trupă de oameni înarmați de capul lor, toată feeria aceasta militară va fi pusă în slujba unuia dintre mulții și deloc asemănătorii cavaleri care cutreieră Europa în căutare de faimă, castele și holde îmbelșugate...

Regnum habeo

... care, odată anexate viitorului tău imperiu, vor trebui păzite cu prețul vieții (oștenilor tăi). Și le vei vedea de undeva de sus, în puținele momente de răgaz dintre bătălii. Pe care le vei vedea puțin mai de jos, ba ziua, ba noaptea, cum dă Dumnezeu și ciclul zi-noapte promis de bulgari. Tot printr-un exercițiu de logică (sau prin intermediul unor declarații oficiale) deducem că, dacă va exista zi și va exista noapte, avem de-a face cu o strategie în care totul se va petrece în timp real. Și luptele și administrarea feudei. Care administrare îți va răpi timp prețios și resurse (sunt vreo trei, vă spun eu), mult mai prețioase decât respectivul timp, fie el cât de real. Și cam atât, deoarece timpul (și spațiul) meu real îmi șoptesc că ar fi cazul să mă pregătesc de...

Sfârșit

Vreau (și o să fiu) iar rege. După ce am cucerit tot Realm-ul (al treilea până acum) și după ce am construit un stronghold rezistent cetelor de necredincioși, o să mă apuc să fac puțină curățenie prin Europa. Dar asta cam pe la toamnă, când Black Sea Studios va pasa produsul finit celor de la EA, care ni-l vor vinde nouă. Vorba vine, pentru că slavul din piață nu are chiar nici o legătură cu EA. Poate de aia nu o să aibă nici EA vreo legătură cu țara noastră, iar Knights of Honor (varianta aia în cutie, cu manual, garanție și alte alea)... nu mai continuu că e deprimant.

■ cioLAN

Titlu	Knights of Honor
Gen	RTS
Producător	Black Sea Studios
Distribuitor	Electronic Arts
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	N/A
Data apariției	toamna 2004
ON-LINE	www.knights-of-honor.net





Dead Man's Hand

When you're in Texas, look behind you

Când ești în Texas (și nu ești Chuck Norris), e bine să te uiți în spate. Și în față. Presupun că e inutil să vă spun că stânga și dreapta sunt două direcții care nu trebuie ignorate cu nici un preț. Mai mult, marele Wyatt Earp, într-unul din momentele sale de răgaz, a susținut un simpozion pe tema uitatului în sus și a importanței sale în viața fiecărui om care-și dorea să trăiască mai mult de 30 de ani. Odată cu apariția canalizării (și, implicit, a găurilor de canal), westman-ul a căpătat bunul obicei de a se uita și în jos. Pe parcurs, după ce toxiinfecțiile cu plumb au atins cote maxime, s-a dovedit că degeaba te uiți în toate părțile dacă nu te-ajută Colt-ul. Și, după cum observați, viața cowboy-ului a evoluat de la paza și protecția turmelor de cornute la belitul ochilor în toate direcțiile și la cititul urmelor și al afișelor cu Wanted Dead or Alive. Impresionant, nu? O viață complexă, de pe urma căreia studiourile de producție cinematografică au scos o grămadă de bani. Din păcate, viața bate filmul, gura bate fundul, iar cioLAN nu bate nimic mulțumită indivizilor pentru care Harry Potter e mai „cool" decât Old Shatterhand.

Și totuși se mișcă...

După Outlaws (care, deși este considerat unul dintre eșecurile LucasArts, mi-a plăcut pentru simplul motiv că era cu „caiboi"), peste Vestul Sălbatic s-a așternut praful, iar genul acesta de shooter-e a devenit unul fantomă. Din când în când, pustietatea este deranjată de câte un tufiș de mărăcini care se rostogolește stingher printr-un peisaj sterp. Pentru un timp, mărăcinii reușesc să atragă atenția și să convingă ochii unui posibil spectator să zăbovească puțin asupra lui. Dar, în final, nu este decât un tufiș, a cărui singură calitate este aceea de a fi singurul element în mișcare într-un decor static. Cam așa stă treaba cu noua producție a celor de la Human Head Studios, Dead Man's Hand, care încearcă din răsputeri să aducă la viață un gen pe care l-am crezut mort și îngropat. Din acest punct de vedere, am tot respectul pentru Human Head, care a încercat să iasă puțin din șabloanele impuse de actuala industrie a jocurilor, și pentru Atari, care s-a încumetat să distribuie un asemenea titlu. Și totuși, nu uitați tufa de care vă povesteam mai sus...

În celula lui Tejon, toate sufletele dorm...

...numai unul n-are somn și este însuși Tejon. Se știe că omul bun are somnul dulce. Fără a fi nevoie de geniul lui Sherlock Holmes, deducem că Tejon nu doarme pentru că are sufletul pătat cu sânge. Cu ajutorul unui filmuleț pe cât de educativ, pe atât de alb-negru, aflăm că sus-numitul Tejon s-a înhăitat cu o bandă de nelegiuiți, numită The Nine. Sătul de matrapazlâcurile săvârșite de colegii de breaslă, texanul nostru își scrie demisia (care era cât pe-aici să se transforme în testament) și, printr-o întorsătură ciudată a sorții, în loc să ajungă în Iadul Biblic, sfârșește în Iadul Juridic. Din fericire, un coleg de celulă cu apucături de Che Guevarra (mereu cu o câte o revoluție în minte) și o trupă de prieteni specializați în evadări îl ajută pe El Tejon să scape basma curată. Liber ca paserea ceriului, texanul pune mâna pe o pușcă, hotărât să își viziteze foștii prieteni. Greul de-abia aici începe, căci America nu e un cătun de munte unde cel mai simplu mod de a găsi pe



Îți place viața? Cântă!!


Cine gonește ca vântul în noapte...


Zâmbește, mâine va fi mai rău!

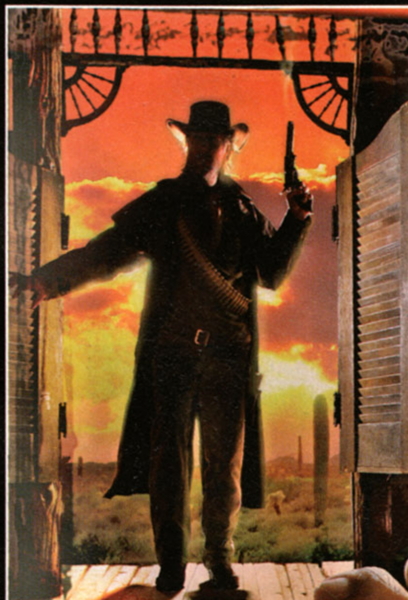
cineva e să mergi la cârciumă. America e mare, răufăcătorii sunt mulți, iar recompensele sunt substanțiale. Ca urmare, în drum către Cei Nouă, Tejon mai face câte-o haltă ba pe la o revoluție, ba se mai joacă puțin de-a vânătorul de recompense. Eventual, după ceva timp, Tejon se răzbună, iar peste Vestul Sălbatic se așterne iarăși tăcerea. Sfârșit.

Vă asigur că povestioara de mai sus (deși similară ca valoare artistică) nu este copiată după vreuna dintre broșurile ieftine care circulau pe la 1850 prin orașele din Vest, ci este chiar povestea joculețului. Nu este ceea ce am numi o poveste originală, dar măcar am fost scutiți pentru o clipă de salvarea lumii și a indivizilor care o populează, de rachete nucleare și de teroriști bărboși.

Stăpâne, stăpâne, ia „ganu' " cu tine

... nu de alta, dar fără un pușcoci dovedit, răzbunarea nu face nici două parale și se duce pe apa Sâmbetei. Tejon știe și el acest lucru și nu pornește la drum fără să își aleagă câte unul dintre cele trei tipuri de arme de foc pe care le poate căra cu el. Un pistolaș, pentru individul dinamic, care nu are timp de admirat peisajul prin lunetă; o carabină cu (sau fără) lunetă, un adevărat carnaval pentru văcarul snaipăr; și ultima, dar nu cea de pe urmă, flinta cu două țevi (retezate sau nu), pentru bărbații adevărați, care știu că arma face pe om. În total, sunt nouă arme, dintre care Tejon al nostru, din păcate, poate opta doar pentru trei. Dinamita și cuțitul sunt prezente la cingătoare „by default".

Acum că am vorbit despre arme, să vorbim puțin despre utilizarea lor. Este la mintea cocoșului că le veți folosi ca o



metodă de control al populației de bandiți și nu la pescuit sportiv. Pentru fiecare nefericit pe care l-ați îmbrăcat în costum de lemn veți primi niște puncte (mai multe sau mai puține, depinde unde l-a prins glonțul), care (spre disperarea mea) tind să transforme joculețul într-un arcade obișnuit. Ajutați de motorul grafic (o variațiune pe tema Unreal, nimic nou sau ieșit din comun) și de cel fizic (nici prea prea, nici foarte foarte), omuleții vor muri în cele mai spectaculoase moduri, butoaiele se vor rostogoli la vale, iar caii vor alerga liberi prin prerie (la un moment dat ajungeți să călăriți un bidiviu... CĂLUTULEEEE!!!).

Dacă...

...până acum nu ați apucat să trageți vreo concluzie (ceea ce mă cam îndoiesc), vă spun pe șleau că în dicționar, sub cuvântul *mediocru* ar trebui pusă poza lui El Tejon. Mai mult, perioada de lansare a fost aleasă cum nu se poate mai prost. Far Cry, UT2004 și Battlefield Vietnam au avut grijă ca Dead Man's Hand să nu iasă din mocirla anonimatului. Totuși, cum în țara orbilor chiorul este împărat, DMH a reușit să mă atragă tocmai din cauza foametei de shooter-e cu pistolari. Ceea ce m-a determinat să fiu puțin mai blând și să nu dau cu el de pământ, cum am fost sfătuit de cei câțiva gură-cască din jurul monitorului meu. Dacă nu ați citit Winnetou din scoarță în scoarță, dacă nu ați văzut toate filmele lui Sergio Leone, dacă nu vă place Morricone (muzica din joc are influențe puternic „morriconești") sau dacă nu ați jefuit măcar o dată vechea drezină din gara satului natal, ignorați-l. O să vă enerveze. În schimb, dacă îndepliniți măcar 50% dintre condițiile de mai sus, atunci scoateți pistolul din teacă, băgați CD-ul în unitate și arătați-le nelegiuiților că viața poate fi mai scurtă decât coada unui grizzly.

■ cioLAN

Titlu	Dead Man's Hand
Gen	FPS
Producător	Human Head Studios
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.dmhgame.com



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	7/10
Storyline	6/10
Impresie	6/10

6,8

Syberia II



Sfârşitul unei glaciaţiuni personale

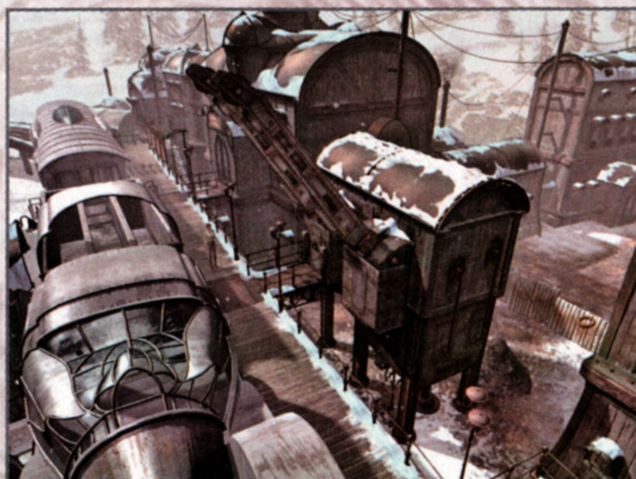
Poate unii dintre voi vă amintiţi – articolul despre Syberia a fost scris de Mitza. De aceea, poate unii dintre voi vă miraţi – de ce scrie Ghinea despre urmarea acestui joc? Răspunsul este simplu – din cauza unei probleme de vizibilitate. Pur şi simplu, din pricina umbrei impunătoare aruncate de simpatica April Ryan (din The Longest Journey) asupra tuturor personajelor feminine din alte questuri, Mitza nu a reuşit să o vadă bine pe Kate Walker, fata din Syberia. Or, chiar dacă este importantă în aprecierea jocului, Kate nu este singurul lucru bun din Syberia, iar The Longest Journey nu are chiar de toate sub maiou, cu toate că este un titlu de neuitat.

Aşa că, tocmai pentru că am jucat Syberia imediat după The Longest Journey şi am fost egal îmbucurat de amândouă, dar în feluri diferite, am zis către Mitza să mă lase pe mine să dau Syberiei ce-i al Syberiei. De aceea, cu toate că acesta ar trebui să fie un articol despre Syberia II, aşteptaţi-vă să vorbesc într-o anumită măsură şi despre Syberia, pentru aceia dintre voi care nu au jucat până acum unul dintre cele mai fine questuri din istoria jocului pe calculator. Pentru a face lucrurile mai clare, atunci când voi vorbi despre lucruri comune ambelor jocuri sau valabile atât pentru Syberia, cât şi pentru Syberia II, voi folosi denumirea SYBERIA pentru a mă referi la cele două titluri ca la un tot.

Oare de ce?

Ceea ce s-ar putea întreba oricine joacă SYBERIA este ce face din jocul ăsta ceva atât de atractiv, de acaparant? În fond, nu este vorba decât despre o călătorie, în mare parte cu trenul, în care te opreşti în câteva staţii şi trebuie să faci oarece lucruri ca să poţi merge mai departe. Scopul este simplu: Kate Walker îl va căuta pe Hans Voralberg, genialul creator de automatoni (robots with a twist), pe tot parcursul jocului Syberia. În Syberia II, Kate îl va ajuta pe Hans să-şi împlinească singura şi marea dorinţă a vieţii lui, aceea de a ajunge într-o fabuloasă insulă Syberia, în care miturile spun că mamuţii încă mai trăiesc. Firul poveştii nu este stufos, personajele se pot număra pe degetele de la două mâini, iar cele două jocuri ce compun SYBERIA nu sunt deloc lungi (în orice caz, abia comparabile sub acest aspect cu un singur CD de The Longest Journey).

Iar dacă este să facem o referire la puzzle-urile din cele două jocuri, nici aici nu putem spune că SYBERIA excelează. În Syberia, puzzle-urile erau în general simple, părând mai degrabă mici teaser-e în calea către aflarea unui mult aşteptat deznodământ, decât probleme grele care să definească cu adevărat un quest clasic. În Syberia II lucrurile s-au mai complicat un pic faţă de primul titlu al seriei (ah, de-ar fi o serie cu trei jocuri, oftăm unii după un Syberia III...). Puzzle-urile sunt pe alocuri destul de grele, dar, din păcate, nu la modul neapărat inteligent, ci la modul neplăcut surprinzător. Cum ar veni, este greu de descoperit logica ascunsă a vreo două puzzle-uri, dat fiind că aceasta nu există, şi ajungi să te mân-



Bătrânele plaiuri industriale sovietice



Kate e o fată dusă la o biserică mare-mare

ješti cu walkthrough-ul, dacă ești presat de timp să scrii articolul pentru numărul ăsta. Iar restul puzzle-urilor din Syberia II sunt în mare parte bazate pe combinatorică simplă – încearcă toate variantele posibile și dai peste cea corectă...


No comment

Secretul giuvaergiului

Povestea din SYBERIA este simplă? Da, este simplă, este scurtă, dar nu este liniară. Povestea din SYBERIA este înainte de toate plăcut surprinzătoare. Când te aștepți mai puțin, atunci se întâmplă ceva, și se întâmplă ce te aștepți mai puțin... Așa au stat lucrurile în Syberia, la fel stau în Syberia II, făcând din împreunarea celor două titluri una dintre cele mai frumoase povești ale genului quest.

Povestea ar rămâne însă fără de putere dacă nu ar fi personajele ei! Fiecare personaj din SYBERIA este plin de conținut, nu doar o imagine, o formă în slujba gameplay-ului. În SYBERIA, personajele au un destin dramatic, sunt „amprentate" de trecutul lor, din care ni se oferă mai multe sau mai puține amănunte, atâtea câte trebuie ca să li se dea viață. Și cum să nu fie pline de viață, credibile și puternice aceste caractere virtuale, când fiecare pare stăpânit de un demon, fie acesta un înger bun sau unul teribil? Iar partea interesant interactivă a jocului este tocmai aceea că personajul principal, Kate Walker, nu „rezolvă" numai „problema Hans Voralberg", ci are un impact direct asupra desfășurării ulterioare a destinelor și a obsesiilor tuturor personajelor.

În dialoguri se răsfrânge în bună măsură viața de care colcăie personajele din SYBERIA. Discuțiile sunt interesante, vocile inspirat găsite și interpretate, iar umorul apare ca un fericit adaos (mai mult în Syberia decât în urmarea sa – dialogurile cu Oscar, conducătorul trenului, sunt deseori copioase, iar consiliul universitar din Barockstadt este o inegalabilă trupă de măscărici academici).

Ca orice quest care se respectă, SYBERIA este o bucurie pentru ochi. Nu mă mir că grafica este atât de detaliată și de frumoasă – Benoit Sokal, creatorul jocului, este un desenator excepțional, un grafician în toată puterea cuvântului. Atenția pentru amănunt și o linie generală a desenului care particularizează SYBERIA între jocurile de gen sunt minunat deservite de firul ce străbate întreaga serie: creațiile mecanice ale lui Hans Voralberg, răspândite pe parcursul drumului către Syberia. Designul distinct, aparte, al acestor mecanisme leagă strâns sub aspect vizual toate momentele importante ale poveștii din SYBERIA.

Grafic, Syberia II este chiar mai ceva decât predecesorul său. Personajele sunt conturate mai amănunțit, iar pe Kate o vom vedea destul de des de aproape, parcă tocmai pentru că acum este mai bine realizată vizual. Apoi, mediul este mai viu – există iluminare dinamică a anumitor elemente (deci, apar umbre dinamice), zăpada alunecă de pe acoperișuri, păsări zboară, veverițe țopăie, iar personajele se oglindesc în apă (chestie de mare efect, cu atât mai mult cu cât atunci când Kate calcă în apă, face vălurele; cum s-ar spune, a crescut interactivitatea mediului). Uite de-aia îmi vine să spun că Syberia II este sub aspect grafic cel mai bun joc dintre cele care folosesc vederile izometrice prerenderizate, tocmai pentru că integrarea acestora cu componentele grafice renderizate în timp real este desăvârșită, depășind pe alocuri unele titluri de vârf pentru console.


Just fishing


Pe aici, pe undeva, este un buton de eject și un apropo la Die Hard...


Totul e OKate


La taifas cu automatonul

Moartea lu' Microsoft

Ah, nu mă pot stăpâni să nu vă atrag atenția asupra unei bestiale, dar extrem de haioase, întorsături a story-ului din Syberia II! După cum știm, moartea este ceva des întâlnit în jocuri, fiind îndeobște clasică – sânge mult, eventuale răcnete, membre desperecheate, explozii, împușcături, săbii sau pumnale. Deși în SYBERIA nu se prea moare, cel puțin nu „live", în Syberia II un singur personaj, negativ, dă ortul popii în direct. Și o face într-un mod cu totul surprinzător și original, cum numai mințile sprințare ale celor care au creat SYBERIA puteau să gândească!

Atâta vă pot spune, că Microsoft ar trebui să se păzească serios de acum încolo... Linux-ul se poate dovedi mult mai agresiv decât pare... Hm, este SYBERIA numai un simplu joc sau există anumite mesaje subliminale într-însul, care îl fac mai mult decât pare?... ☺

Diverse apropouri

Finețe, acesta este cuvântul care-mi vine în minte atunci când sunt întrebat de ce îmi place SYBERIA. Am și un argument special pentru a întări această impresie. Este vorba de trimiterile discrete făcute în joc la lucruri din afara acestuia. Și nu aș vorbi neapărat de referirile la Amerzone (primul mare joc făcut de Benoit Sokal) sau de numele de compozitori ale câtorva personaje. În primul rând, din Syberia I-aș pomeni pe Căpitanul Malatesta, care veghează de o viață pe zidurile Barockstadt-ului, așteptându-se acum-acum la o invazie a cazacilor, din care pe unul pare să-l vadă în depărtare, spionând. Dat fiind și faptul că este singurul nume italian din SYBERIA, sunt absolut convins că Benoit Sokal este fan al lui Dino Buzzati și a vrut să ne amintească de marele roman al acestuia, „Deșertul tătarilor".

În Syberia II veți găsi, printre altele, o trimitere la... Matrix. Când ajunge în zone cu zăpadă, Kate își pune deseori niște ochelari de soare cu formă à la Matrix, moment în care începe să semene suspect de mult cu... Trinity: subțire, suavă, dar hotărâtă. Iar în două astfel de ocazii, din zăpada afânată țâșnește speriat un... iepure alb!

Totuși, SYBERIA...

Pășind prin cenușa imperiului sovietic (în Syberia), iar apoi prin ghețurile tundrei îndepărtate (în Syberia II), ajungi să simți, aproape fără să vrei, ceva ciudat în zona inimii. Să fie muzica acel element magic care încălzește sufletul celui care joacă SYBERIA? Temele muzicale duioase, de inspirație populară rusească, contribuie mult la atmosfera sensibilă a celor două jocuri. Să fie cutscene-urile cele care îți îmbie inima a se lăsa liberă să simtă? La naiba, cred că tot muzica este cea care dă putere și minunatelor scene „de film", putere suficientă ca, din loc în loc, să-ți umezească ochii. F..k!, n-am mai simțit așa ceva de la Sanitarium încoace! Interesant, dar Syberia avea ceva din atmosfera acelui joc genial, iar în Syberia II unul din niveluri (cel din lumea viselor) seamănă izbitor ca atmosferă și culoare cu nivelul „The Mansion" din același Sanitarium...

Seria SYBERIA face un adevărat tur de forță, pe care îl împlinește strălucit în Syberia II. Este vorba despre realizarea unei queste credibile, pline de viață, cu care jucătorul își poate identifica lesne propria căutare. Este vorba despre un joc plin de sensibilitate și sentiment, dar care, prin umor, construcția personajelor și povestea surprinzătoare, reușește să nu fie latino-lacrimogen, telenovelistic, ci un basm adevărat. Un basm ciudat despre împlinirea viselor de o viață, despre descoperirea de sine, despre bucuriile și sacrificiile căutării. Un basm despre încălzirea treptată a sufletului – al personajului sau al jucătorului aflat în fața monitorului? SYBERIA învăluie în ceață diferențele între cei doi...

Aproape că nu îmi vine să cred că în ziua de azi este posibil să se facă un joc cu o asemenea ascunsă metaforă (și miză): dezghețul inimii. Dezgheț ce se petrece nu în înfierbântata lume civilizată, ci dincolo de pustietățile viscolite ale Nordului. În îndepărtata Syberie, semnul topirii finale a „calotei cardiace" de gheață este o lacrimă care se prelinge din ochi...

■ Marius Ghinea

Titlu	Syberia II
Gen	Adventure
Producător	MC2-Microids
Distribuitor	MC2-Microids
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 350 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	syberia2-game.com



Grafică	10/10
Sunet	10/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	10/10
Impresie	9/10

9,2

prietenii tăi.

câte ore stai pe net cu gaşca ta?*











Descoperă noile pachete Dial-Up Link de la RDS.Link.
Pentru că ai nevoie de prieteni mai mult de 10 ore pe lună.

Alege noile pachete Dial-Up Link, acum, ai totul într-un singur pachet:

1. Singura conexiune dial-up cu care intri din prima, adică nu sună niciodată ocupat.
2. Viteza mare de navigare datorită celei mai mari conexiuni la inter-net din România.
3. 10 ore / zile bonus la reîncărcarea unui nou pachet în 35 de zile şi alte 10 ore bonus la încărcarea celui de-al 10-lea pachet.
4. Te conectezi în oricare din cele 28 de puncte de acces RDS.Link din ţară, cu un singur număr de acces internet: 0870.21.11.21
5. În plus, dacă eşti pentru prima oară pe internet sau foloseşti pentru prima dată un card, am inclus şi simple instrucţiuni de folosire cu imagini.



Intri din prima.

rds.LINK
www.rdslink.ro

* Media de utilizare a internetului în România este de 22 de ore/lună conform cercetărilor efectuate de Romania Data Systems.

Counter-Strike: Condition Zero

Teroarea terorismului care este...

În sfârșit, după atâta amar de vreme, a fost lansat și Condition Zero. A trebuit să treacă ani de zile, să se plimbe jocul pe la mai multe case de producție pentru ca, într-un final, să ne putem bucura de varianta single player a celui mai popular, celui mai iubit, celui mai hulit, celui mai jucat și celui mai blestemat joc de până acum. După cum mulți dintre voi știu, jocul de față este născut din modul de multiplayer al lui Half-Life, care a reușit să adune, cu siguranță, cel mai mare număr de jucători din toate timpurile. Având în vedere succesul de care s-a bucurat Counter-Strike în lumea întreagă, cei de la Valve nu au putut lăsa o astfel de oportunitate să treacă pe lângă ei și au lansat Condition Zero.

Același CS

Marea problemă de care s-au lovit gamerii de pe la noi și de prin alte locuri a fost că modul de Half-Life, Counter-Strike-ul, este un joc strict de multiplayer, iar dacă nu ai rețea sau nu te duci pe la cafe-uri, nu prea ai cum să-l joci. Bine, și instalarea jocului în sine era o problemă. Instalezi Half-Life, apoi patch-ul pentru acesta și numai după aceea versiunea de Counter pe care o dorești. Există și câteva soft-uri de boți pentru a-l juca împreună cu NPC-uri controlate de AI, dar acestea aveau marele neajuns de a crea niște boți incredibil de proști sau fantastic de buni. Toate aceste bătăi de cap au fost înlăturate prin lansarea lui Counter-Strike: Condition Zero. Adică vei avea întreaga atmosferă pe care o crea CS-ul, la tine pe calculator, fără rețele și alte nebunii, numai prin instalarea lui Condition Zero.

Din păcate, în mare parte, aceasta este cam tot ce-ți oferă Condition Zero. Marele dezavantaj al jocului de față este că a apărut cu vreo trei ani prea târziu. Ar fi fost un adevărat hit, o nebunie, un Condition Zero atunci. Acum, când sunt atâtea și atâtea titluri pentru care bătrânul engine de Half-Life este un fel de preistorie, jocul nu mai poate să ofere prea multe. E drept că grafica arată mai bine, texturile sunt mai reale, hărțile mai pline de obiecte și parcă nu la fel de colțuroase, dar cam atât. Personajele și-au schimbat înfățișarea, însă nu în ceva revoluționar. Nu știu cum de au putut să lase ostatecii identici, fără să difere nici măcar o cută sau o nuanță a hainei vreunuia dintre ei!

Armele nu sunt foarte diferite. Unele arată mai bine. Altora le-au schimbat numele și au mai introdus încă vreo două sau trei noi, însă acestea pot fi folosite numai în anumite misiuni din Delete Mode (câteva misiuni liniare, unite de un fir epic comun și dezvoltate de producătorii anteriori ai jocului, nefinisate încă).

Singur

În versiunea single player, Condition Zero este alcătuit dintr-un număr de 18 hărți, pe care va trebui să îndeplinești diferite sarcini: cel puțin două victorii înaintea inamicilor, terminarea unei runde într-o anumită perioadă de timp, un număr de kill-uri, care trebuie să fie făcute cu o anumită armă etc. Jucătorul va intra în pielea conducătorului unei echipe antitero, pe ai cărei membri îi va alege în funcție de punctele de care dispune. Camarazii de clasa întâi sau a doua sunt cam prosticei, dup-aceea însă parcă devin prea buni. Astfel, am avut probleme în a termina misiunile în care trebuia să salvez ostatecii deoarece pretenarii mei ucideau tot ce le apărea în cale până să ajung cu ostatecii în bază.

Din fericire, producătorii au pus un accent mult mai puternic pe munca în echipă. Astfel, boții sunt foarte comunicativi și te informează despre evenimentele în care sunt implicați sau despre





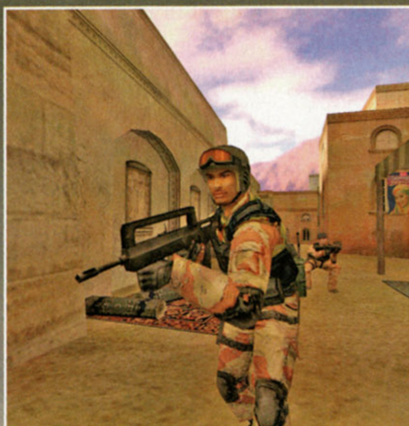
Băăăă, să nu-mi pătezi scutu'!

Titlu	Counter-Strike: Condition Zero
Gen	FPS
Producător	Turtle Rock Studios
Distribuitor	VU Games
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	96 MB RAM
Accelerare 3D	16 MB
ON-LINE	www.cs-conditionzero.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	**7/10**
Sunet	**8/10**
Gameplay	**7/10**
Multiplayer	**8/10**
Storyline	**N/A**
Impresie	**5/10**




Asta arată mai bine


Asta da protecție!



poziționarea teroriștilor. De asemenea, ascultă de comenzile pe care le dai în timpul rundei. Nu sunt nici foarte proști, făcând mult mai multe chestii decât mă așteptam. Din păcate, sunt momente când mai rămân blocați în diferite locuri sau nu-și văd ținta, deși se află la doi metri în fața lor. Cu toate că au un comportament mai bun față de programele cu boți pe care le-am văzut până acum, totuși, nu pot înlocui oponenții umani.

Și totuși...

În cele din urmă, jocul este o experiență single player interesantă. Valoarea sa poate fi apreciată de cei care nu s-au apropiat de Counter-Strike până acum (dacă mai există cineva pe lumea asta) și constituie un antrenament eficient pentru a juca apoi în multiplayer. Acesta din urmă nu diferă aproape deloc de modul original. Sunt de lăudat însă schimbările pe care le-au suferit hărțile, pentru că arată mai bine și creează variații ale gameplay-ului cu care ne-am obișnuit până acum. Cei care au jucat însă Counter înainte nu trebuie să se aștepte la altceva în afară de ceea ce cunosc deja pe de rost.

■ **Sebah**



IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles Ace Expansion Pack

Așii din mâneca lui Maddox

Spre bucuria împătimiților de luptă aeriană, Oleg și ai lui nu hibernează în lunga iarnă rusească, mâncându-și de sub unghii euroii câștigați cu IL-2 Sturmovik și IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles. Dimpotrivă, activitatea este febrilă – Maddox Games tocmai a lansat un add-on la acesta din urmă, al cărui nume întreg este destul de lung: IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles Ace Expansion Pack (voi folosi de acum în articol prescurtarea AEP). Și lucrurile se pare că nu se vor opri aici, dat fiind că acum se lucrează la Pacific Fighters și la Battle of Britain!

Deși am spus despre IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles AEP că este un add-on, nu trebuie trecută cu vederea nici calitatea acestuia de patch, care vine să rezolve diverse probleme apărute în Forgotten Battles. Dintre acestea, îmbunătățirea evidentă este cea adusă la capitolul sunet, unde Forgotten Battles era mai slab decât IL-2 Sturmovik. Rezultat al unor patch-uri succesive, sunetul actual din IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles AEP este, în opinia noastră, cel mai echilibrat sub aspectul raportării volumului la distanță, fiind și cel mai bine realizat în ce privește modelarea comportamentului acustic al sunetelor auzite din postul pilotului.

Primul lucru care te izbește la IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles AEP este acela că totul gravitează în jurul noilor avioane introduse în joc, pentru a le „valorifica” cât mai bine – primul semn în această direcție fiind chiar concepția campaniilor. Și nu este de mirare această tendință a producătorului, pentru că noile avioane pilotabile sunt aproape 30, dintre care nume precum Spitfire, Mustang, IAR 80/81, Zero, Messerschmit 110G sau Lightning sunt suficiente pentru a declanșa spasme violente la mâna întinsă către joystick...

Pilotabilitate

Ceea ce poate fi spus cu mâna pe inimă este că modelarea comportamentului noilor avioane pilotabile este impresionantă, oferind exact ceea ce jucătorul s-ar fi așteptat de la avioanele cu pricina. Nu vă fie teamă, deci, Oleg a nimerit-o foarte bine cu Spitfire-ul, care este, așa precum în istorie, întocmai și în joc: o bijuterie de avion, la manșa căruia, după o așteptare înfrigurată de doi ani, putem în sfârșit să ne așezăm pentru a recrea lupte devenite clasice.

Poate că ar fi de comentat puțin la manevrabilitatea Mustang-ului, care este foarte „rigid” în comportament la



Lupta între biplane: o provocare acrobatică


Cineva a consultat revista Modelism...

altitudine mică. Deși suntem conștienți de faptul că Mustang-ul era un avion de mare altitudine, nu ne putem opri a face observația că, totuși, asta nu înseamnă că un Mustang este o sitting duck la 2000 sau 3000 de metri.

O tușă de finețe adusă de noul IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles AEP este modificarea dinamicii avioanelor la aterizarea în câmp, în afara aerodromului. Actualmente, aceste aterizări se fac mult mai greu, sunt cu adevărat dificile, existând o mare probabilitate ca avionul să capoteze sau să-și rupă aripile. Literalmente, o aterizare forțată este acum un tur de forță.

Pilot pe IAR-uri

IAR 80 apărea încă din prima versiune a lui IL-2 Sturmovik, dar nu era pilotabil. Marea noastră dezamăgire a fost aceea că nici în IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles, IAR-urile nu au devenit pilotabile. Iar dezamăgirea era cu atât mai mare cu cât, sub comanda AI-ului, IAR-urile se dovedeau un adversar redutabil, prin manevrabilitatea deosebită – erau niște avioane „fâșnețe". Din fericire, noul IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles AEP face IAR 80 și IAR 81 pilotabile... dar, chiar și așa, am avut o teamă ascunsă pornită de la implementarea PZL-ului. Acesta, deși se comporta bine sub controlul AI-ului, era modelat deficitar pentru piloții umani. Teama noastră a durat câtevaa secunde doar, căci IAR-urile pilotabile din IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles AEP sunt pur și simplu minunate. Este o adevărată plăcere să le pilotezi, calitatea modelării comportamentului lor făcându-ne repede să înțelegem prin proprie experiență de ce un avion care devenise desuet în 1942 dobora cu succes avioane inamice în 1945. Se simte că jocul este făcut de un inginer...


Ploieștiul costă scump

Singurul neajuns, zicem noi minor, este modelarea grafică ușor eronată a fuselajului posterior. Date fiind lipsa de planuri pentru IAR-uri și faptul că până și replica IAR 80 făcută de români și expusă la Muzeul Militar Central prezintă aceeași inexactitate, credem că există scuze suficiente pentru această eroare. Cu atât mai mult cu cât aceasta nu influențează excelenta modelare a comportamentului IAR-urilor în IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles AEP.

Start spre viitor

La numărul mare de avioane pilotabile putem adăuga și numărul la fel de respectabil de modele noi de avioane introduse în joc, dintre care unele sunt pilotabile, iar altele nu. Dar tocmai prin prezența lor, noile modele actualmente nepilotabile ne fac să sperăm la dezvoltări ulterioare – și ne gândim aici la superbul B-17, a cărui mare promisiune nu stă neapărat în eventuala sa „pilotabilitate", cât în semnul pe care îl dă asupra posibilelor teatre de operațiuni pe care le vom găsi în versiuni viitoare ale jocului (și dacă ar fi și Valea Prahovei acolo? Mai ales că avem deja Lightning-uri...).

În unire stă puterea

O îmbunătățire, de data asta vizibilă la propriu, a fost adusă modelelor de avioane sub aspectul graficii. Pe lângă înlocuirea vechilor texturi cu altele mai detaliate, superioare calitativ, am remarcat apariția unor detalii precum voleți de răcire a motorului, suspensii și elemente de finețe din trenul de aterizare. În plus, izbește la noile modele pilotabile calitatea deosebită a modelării interiorului carlingii – vă veți surprinde stând pur și simplu în postul pilotului, uitând de misiune, privind la minunăția de detalii ale carlingii... Ceea ce ar fi de menționat aici este meritul deosebit al celor care au realizat aceste carlingi, dat fiind că nu este vorba despre producătorii jocului, ci despre pasionați din întreaga lume, care au contribuit activ la îmbunătățirea și diversificarea avioanelor pilotabile din jocurile seriei IL-2 Sturmovik.

De altfel, tocmai extraordinara legătură dintre creatorii lui IL-2 Sturmovik și jucători, întreținută în permanență în comunitatea de la www.il2sturmovik.com, este responsabilă de bunul mers înainte al seriei cu același nume. Faptul că IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles AEP este făcut cu și pentru jucători se vede cu limpezime în calitatea sa deosebită și în „appeal-ul" viguros pe care l-a avut pentru noi, din primele clipe. Ne manifestăm încă o dată bucuria la apariția lui IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles AEP, joc care ne arată că o rețetă de succes nu este neapărat produsul unui gigant automat industrial, ci poate fi izvorâtă și din relațiile omenești dintre pasionați reuniți pe web.

■ **Ștefan aPIIIG**


Zero la unu pentru Lightning

Titlu	IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles Ace Expansion Pack
Gen	Simulator de zbor
Producător	Maddox Games
Distribuitor	Ubisoft Entertainment
Ofertant	Ubisoft România Tel. 021.569.06.00
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB RAM
ON-LINE	www.il2sturmovik.com



Grafică	**10/10**
Sunet	**8/10**
Gameplay	**10/10**
Multiplayer	**10/10**
Storyline	**N/A**
Impresie	**10/10**

9,6

Unreal Tournament 2004

Expansion sau revoluție?

Unreal Tournament? Ce vă spune numele ăsta? Unul dintre cele mai bune FPS-uri pentru multiplayer? Legendă? Manie? Eu unul mă gândesc la meciurile pe care le jucam pe net, când se oftica Toshy de fiecare dată când lua headshot cu sniper-ul. Îmi aduc aminte de gameplay-ul inuman de rapid și de toți meseriașii pe lângă care eu mă mișcam ca un melc paralizat. Sau de nebunul acela, care și-a tatuat logo-ul de UT pe braț, și de celălalt, care a salvat o băbuță de pe trecerea de pietoni și a ținut să mulțumească UT-ului pentru reflexele sale (asta e pe bune). Un joc care a făcut istorie și în jurul căruia s-au strâns unii dintre cei mai hardcore fani pe care i-am văzut să-i aibă un joc vreodată. Și în 2003 ghici ce se întâmplă? Apare UT 2003 și toți nebunii ăia se calcă în picioare să-l cumpere. Ce a urmat a fost însă departe de reacția obținută de primul UT. Varianta din 2003 a fost și a trecut. Pur și simplu, nu a prins. Prea puține noutăți, dar și prea multe modificări. O combinație mortală care, laolaltă cu apariția pe piață a unor jocuri geniale orientate pe multiplayer (vedeți Battlefield 1942), a aruncat jocul într-un con de umbră. La un an după semi-eșecul (sau semi-succesul, depinde cum priviți situația) ultimului Unreal Tournament, cei de la Epic și Digital Extremes au scos pe piață UT 2004. Văzut mai mult ca o încercare de a stoarce cât mai mulți bani de la fanii UT, 2004-ul nu a stârnit pasiuni sau controverse înainte de lansare. Acum însă e aici. Este UT 2004 doar un expansion pack (cu două, trei mașini băgate pe gâtul jucătorilor, numai ca să justifice lansarea jocului) sau ceva mai mult?

Ana are mere

O primă părere la rece despre UT 2004 ar suna cam așa: 2003+1=2004. Sau, mai pe larg, Unreal Tournament 2004 nu se diferențiază prea mult de varianta din 2003. Engine-ul grafic este un pic modificat, s-au adăugat câteva noi moduri de joc și câteva arme, plus că au fost introduse mașinile alea pe care le puteți controla. A vă arăta dezamăgiți în fața jocului înainte de a-l gusta mai pe îndelete ar fi însă o greșeală pe care nu o recomand.



Onslaught și mașina de rigoare



Cu roșii la atac

UT 2004 copleșește de la început prin mărimea sa. Șase CD-uri care cer peste 5 Giga de loc liber pe hard sunt ceva impresionant. Evident, puteți să optați și pentru varianta de DVD, dar până la urmă este vorba despre același conținut. Care conținut continuă să vă copleșească prin numărul imens de hărți (peste 100), arme, moduri de joc și multe, multe alte bunătăți pe care le oferă.

Aș putea să vorbesc despre fiecare mod de joc în parte, dar presupun că știți cu ce se mănâncă un Deathmatch sau un Bombing Run, nu? Noutățile aici sunt modurile Assault și Onslaught. Primul este o mai veche cunoștință a fanilor UT, un mod în care una dintre echipe trebuie să completeze un anumit număr de obiective în timp ce echipa adversă se ocupă cu măcelărirea lor.

Onslaught-ul, pe de altă parte, este ceva cu totul nou pentru UT. Poate fi descris ca o combinație între Battlefield, Halo și Tribes, luând tot ce era mai bun din aceste jocuri și oferind jucătorului o experiență absolut impresionantă. Cele două echipe care se bat pe hărțile de Onslaught au la dispoziție o bază și mai multe puncte de control. Între punctele respective de control există o rețea de legătură, scopul fiecărei echipe fiind să cucerească punctele de control care îi permit să-și „croiască" un traseu din baza lor în baza adversă, moment în care pot să atace respectiva bază și să o distrugă (caz în care câștigă meciul). Ce face modul de joc atât de interesant? Hărțile deschise, faptul că fiecare punct de control poate fi pierdut și recâștigat, mașinile, navele de zbor (da, aveți și așa ceva) și toată fuga aia dintr-un colț în altul al hărții (asta dacă nu aveți o strategie bună pusă la punct), care vă face să uitați de tot și de toate. Simplu spus, Onslaught-ul pune la treabă fiecare armă, vehicul, strategie și pixel din UT 2004. Este modul de joc reprezentativ pentru acest ultim UT și probabil cel mai acaparant și bine făcut mod de joc pe care am avut plăcerea să-l văd la titlurile apărute pe piață în ultimul timp.

Pentru a demonstra că nu au stat degeaba un an, producătorii au lucrat din greu la balansarea și la finisarea jocului. Rezultatul? Absolut impresionant. Este probabil unul dintre cele mai bine gândite și mai detaliate (micile modificări sunt de fapt geniale și, drept urmare, MARI) jocuri de multiplayer care au apărut vreodată.

De unul singur

Nu numai că UT 2004 sparge cam tot ce există la capitolul multiplayer, dar reușește să vină și cu un single player dubios de bine făcut pentru un joc care este axat pe lupta în multi. La fel ca în UT 2003, avem și aici o campanie de single player în care trebuie să câștigați turneul ce dă numele jocului. Și tot la fel ca în 2003, aveți la dispoziție o echipă cu care să ajungeți în top. Ce e nou? Faptul că acum totul este pe bani. Ca să participați și să avansați în turneu, trebuie să aveți bani. Banii îi faceți din pariurile pe care le puneți pe voi înainte de un meci sau prin diversele „lupte" pe care le purtați cu celelalte echipe. Puteți să provocați o echipă pentru bani sau pentru cel mai bun jucător la lor, la fel cum și ei vă pot provoca. De asemenea, coechipierii voștri se mai rănesc în timpul luptelor, iar voi trebuie să-i „reparați". Chestie pentru care vă trebuie iarăși bani.

Cât despre AI, țin să spun că, în afară de rarele momente în care-și dă singur în cap, este unul dintre cele mai dificile cu care am avut ocazia să mă lupt. Pe un nivel relativ înalt de dificultate, inamicii reușesc cu ușurință să se organizeze și să opună o rezistență surprinzător de realistă.

Mai mult

Chiar dacă pare că arată și se joacă la fel ca UT 2003, Unreal Tournament 2004 este un joc impresionant. Îmbunătățirile sunt mult mai semnificative decât par la început, noile adiții sunt absolut dementiale și până la urmă chiar și grafica a fost modificată serios.

UT 2004 este pur și simplu o imensitate de joc. Multiplayer dus la perfecțiune, single player solid, grafică impresionantă, TONE de îmbunătățiri, schimbări și noutăți... Aveți atât de multe lucruri la dispoziție încât nici nu o să mai aveți timp de altceva.

Așadar, UT 2004 este, după părerea mea, adevăratul succesor al primului UT și mult, mult mai mult decât 2003, meritându-și un loc în sufletele fanilor UT, dar și în ale celor ahtiați după FPS-uri. Doar un expansion? Exclus... Un joc de sine stătător, a cărui calitate îl plasează sus de tot, alături de cele mai bune FPS-uri de multiplayer realizate vreodată.

■ Mitza



V-am zis că puteți să puneți și de un dog-fighting în spațiu?

Centrală termică de bloc

Așteptând invazia

Titlu	Unreal Tournament 2004
Gen	Action
Producător	Epic Games/ Digital Extremes
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1000 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.unreal tournament.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	10/10
Multiplayer	10/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

9,4

Colin McRae Rally 04

Colin nu mai e, raliul însă continuă!

Iată că seria de succes a celor de la Codemasters a ajuns la numărul patru. Din păcate pentru iubitorii jocurilor de raliu, această versiune s-ar putea să fie și ultima. De ce? Aceia dintre voi care se mai uită la raliuri știu cu siguranță răspunsul: Colin McRae nu mai concurează în WRC anul acesta. Evident, Codemasters nu se aștepta la o asemenea lovitură din partea celui a cărui imagine a folosit-o, dar, în cele din urmă, a și promovat-o. Din cauza unor schimbări în regulamente și în calculele echipelor, Colin a rămas fără mașină în acest sezon al WRC-ului. Totuși, participă la raliul Dakar 2004 cu echipa de la Nissan. Zvonuri circulă despre o revenire a lui în WRC pentru sezonul viitor, dar rămâne să vedem dacă aceasta va și avea loc.

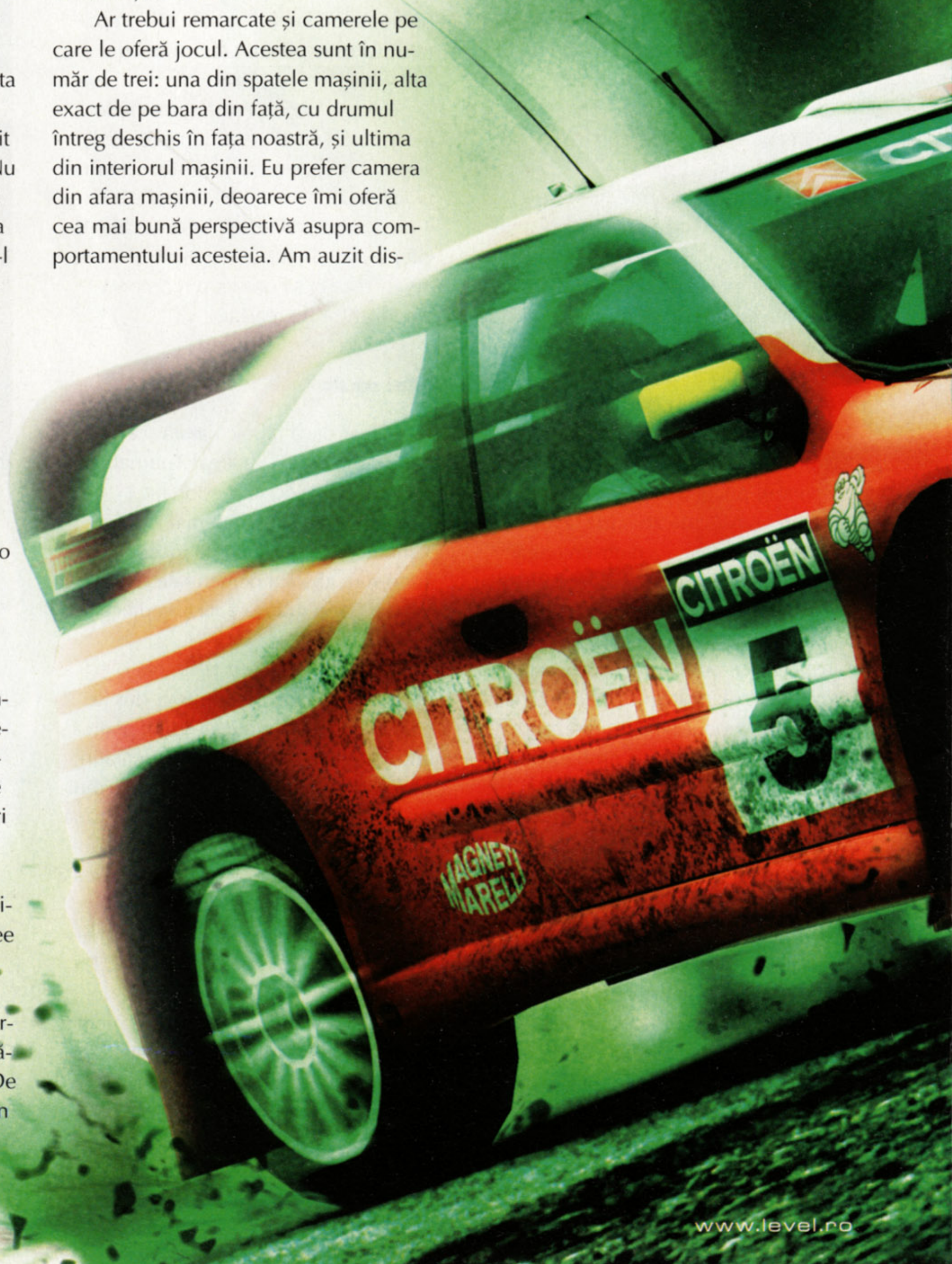
Până una alta, hai să nu-l mai mărit pe Colin cu toate echipele din WRC. Nu vreau nici să-l mărit cu vreo echipă de pe la noi (deși ar fi ceva) și nici cu vecina mea, care-i înnebunită după mașini. Să-l lăsăm pe Colin să-și așeze singur pirostriile și noi să ne ocupăm de Colin McRae Rally 04.

20

Sunt 20 de mașini pe care chiar le vom putea conduce. Spre deosebire de versiunea anterioară, de această dată chiar putem să ne alegem mașina, dintr-o listă destul de impresionantă, printre care găsim: Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza, Ford Puma și Fiat Punto. Cu aceasta putem participa la diferite moduri de joc: campionate pentru mașini cu tracțiune integrală sau tracțiune pe două roți (amândouă cu moduri normale sau avansate și cu damage normal sau heavy), raliuri separate, stagii diferite, campionatul mașinilor clasice și un campionat al experților, unde au șanse numai împătimiții care visează viraje, derapaje, trasee întortocheate și apoi se trezesc într-o baltă de ulei de motor sau de frână.

Mașinile arată ca niște bijuterii. Perfect construite, reușesc să redea în amănunt configurația reală a vehiculelor. De fapt, grafica era excelent făcută încă din partea a treia. De data aceasta au mai fost adăugate câteva trăsături de finețe, spre deliciul împătimiților realismului din jocuri. Astfel, texturile obiectelor sunt mult mai bine realizate. Copacii de pe margine nu mai par ziduri colorate, ci par a fi foarte reali. Tufișurile de pe margine sunt cât se poate de reale și, în plus, la ciocnirile cu mașina, opun o rezistență proporțională cu dimensiunea lor. Din păcate, semnele de pe marginea drumului au rămas la fel de indestructibile ca și în versiunea anterioară. Nu știu din ce aliaj se fac astea pe la ei pe-acolo, dar sigur e ceva tehnologie NASA la mijloc sau iarăși și-au băgat extratereștrii coada.

Ar trebui remarcate și camerele pe care le oferă jocul. Acestea sunt în număr de trei: una din spatele mașinii, alta exact de pe bara din față, cu drumul întreg deschis în fața noastră, și ultima din interiorul mașinii. Eu prefer camera din afara mașinii, deoarece îmi oferă cea mai bună perspectivă asupra comportamentului acesteia. Am auzit dis-

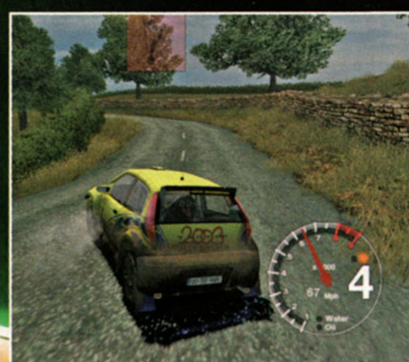




Maestrul virajelor



Încercați și voi asta



Mică, mică, dar se-nfige!

cuții despre importanța camerei dinăuntru, cu bordul vizibil, însă nu sunt deloc adeptul ei deoarece, după cum vă spuneam, nu-ți oferă informații destule despre comportamentul mașinii, despre aplecare ei pe o parte sau pe alta și despre forțele care apasă asupra ei. Este drept că pare mult mai reală având în vedere că aceasta este și perspectiva pilotului, dar trebuie să ținem cont că datele pe care le procesează pilotul nu sunt numai cele vizuale. Mai sunt și diferitele forțe de inerție, de tracțiune etc., pe care le percepem numai la volanul mașinii. Cei care folosesc această cameră pot fi însă liniștiți: este una dintre cele mai spectaculoase și mai bine făcute pe care le-am văzut până acum. Un simplu exemplu: pe ploaie, picăturile de apă se depun pe parbriz într-un mod aleator și cât se poate de real, iar în clipa în care accelerăm și mașina pleacă de pe loc, picăturile încep să urce pe parbriz de parcă aș fi în Dacia mea, la plimbare, în mijlocul unei ploi torențiale.

Meritul noului engine pe care l-au implementat cei de la Codemasters constă în faptul că toată această

Ford Escort



Lancia Delta



Ford Puma



Mitsubishi Lancer



MGC GTS



Peugeot 206



Subaru Impreza



minunăție grafică se mișcă excelent pe un sistem accesibil zilelor noastre. Adică, nu trebuie să ai un calculator de „generație viitoare" (cum s-a mai văzut pe la alții) ca să-ți permiți să joci cu detaliile la maxim.

Vorbite

Sunetul este o componentă importantă a oricărui joc care se respectă, iar CMR 04 nu face excepție. Sunetele motorului sunt foarte importante atât pentru atmosferă, cât mai ales pentru cei care folosesc cutia manuală. Ce pot să vă spun este că diferența între tipurile de mașini este clară. Zgomotul tors, înfundat, al Peugeot-ului nu seamănă deloc cu cel al Citroen-ului. Un cunoscător ar putea spune legat la ochi cu ce mașină ne plimbăm la un moment dat.

Copilotul, a cărui importanță într-un raliu nu mai trebuie să o menționez, diferă de la echipaj la echipaj. Chiar și accentul și tonul vocii sunt diferite. Zgomotele de fond sunt iarăși prezente, mai ales când alegem camera interioară. Să auzi atunci lovituri, bușeli, motor, zgomotul ștergătoarelor, fâșâitul patinării pe gheață etc.

În plus, din loc în loc, mai sunt și spectatori pe traseu, care fac o hărmălaie de zici că trece adevăratul Colin pe acolo, și nu amărâtul de mine, un pilot wannabe.

Tracțiunea

Seria a fost întotdeauna renumită pentru realismul său. Ei bine, nici partea a patra nu face excepție, oferindu-ne una dintre cele mai complexe fizici dintr-un joc. Anterior acestei versiuni, jocul venea cu un mic ajutor la condus, în sensul în care mașinii nu-i era permis să se miște decât în jurul unui punct, acesta urmând în anumite limite traseul ideal. În această versiune, punctul pivotant respectiv a dispărut, mașina fiind liberă să reacționeze în funcție de anumiți parametri: tipul de carosabil (jocul are 34 de suprafețe diferite), tipul de cauciucuri (19 în total), tracțiunea diferită, aderența fiecărei roți pe carosabil, puterea motorului, rezistența frânelor și dispunerea forței de frânare, direcția imprimată de jucător, dinamica anterioară noilor comenzi etc.

Unul dintre parametrii îmbunătățiți de producători este cel al damage-ului, care are grade diferite, în funcție de nivelul la care ne aflăm în joc. Este o politică înțeleaptă deoarece jucabilitatea rămâne și la nivelul celor mai puțin experimentați dintre noi, dar se adresează și împătimiților. Nu vreau să vă mai vorbesc despre realizarea din punct de vedere grafic a damage-ului, pe care nu puteți să o apreciați la adevărata valoare decât în timpul jocului. Trebuie să vă avertizez însă că în Colin McRae 04 trebuie să aveți grijă și de mașină, nu să vă gândiți numai și numai la timp. Raliul este împărțit în mai multe stagii, fiecare formată din două curse, iar numai la sfârșitul unui stagiu veți putea să vă reparați mașina. S-au dus însă vremurile în care vă reparați mașina complet sau în care AI-ul vă remedia din defecțiuni. Gata cu leneveala. Acum aveți la dispoziție o oră în care să reparați ce puteți repara, iar dacă depășiți ora, veți avea niște penalizări de puteți să vă luați adio de la câștigarea raliului. Dificultatea provine din faptul că aveți de ales ce să reparați și ce să lăsați pe mai târziu. Sfatul meu: lăsați caroseria, căci punctele nu vin pe frumusețe, și reparați tracțiunea. Cu un motor calat nu aveți ce face, mai ales că se oprește când vă e lumea mai dragă și va trebui să dați la cheie de o să vi se înroșească degetele.

Nou sub soare

Pe parcursul campionatului vom avea posibilitatea de a îmbunătăți anumite componente ale mașinii. Astfel, după câștigarea unui raliu, vom putea participa la niște teste pentru a face upgrade la motor, la amortizoare, la frâne sau pentru a descoperi noi compoziții ale cauciucurilor. Orice avantaj este binevenit, mai ales când oponenții reușesc să scoată timpi foarte buni pe măsură ce avansăm în joc. Spre bucuria mea, parcă producătorii au mai echilibrat un pic timpii pe care-i scot aceștia în modul advance.

Buba mare a lui CMR 3 era multiplayer-ul. Grăbindu-se să-l lanseze și pe PC, după ce a apărut mai întâi pe console, Codemasters parcă îl făcuseră să fie, nu alta. De data aceasta, lucrurile stau altfel. Timpul care a trecut de la lansarea lui Colin McRae 04 pentru console și până la versiunea pentru PC (câteva luni bune) a fost folosit cu succes de producători, aceștia acordând mai multă atenție implementării jocului. Dovadă stă și multiplayer-ul. În LAN sau pe Internet ne vom putea bucura de cursele încinse între până la opt jucă-



Așa nu!

tori. Modalitatea pe care au găsit-o producătorii pentru a împăca raliul, ce presupune un singur jucător aflat pe traseu în luptă împotriva timpului, și prezența mai multor jucători în multiplayer, a fost aceea de a concura împotriva unor oponenți fantomă. De fapt, numai mașinile acestora sunt ghost, deplasându-se pe traseu pe lângă noi sau prin noi. Această modalitate are avantajele ei, ce țin de specificul traseelor raliului (înguste, cu viraje strânse, în care nu intră două mașini în paralel) și de evitarea conflictelor cu cei care nu au auzit de frână și care consideră că aruncarea celuilalt în afara traseului este cea mai bună modalitate de a câștiga. Are și dezavantaje, tocmai prin lipsa spectaculozității ciocnirilor de care vorbeam.

Pentru Colin

Frate, fă și tu ceva! Nu vreau să zic că WRC-ul nu mai are farmec fără tine, pentru că aș minți, dar parcă era mai fain să fii și tu acolo, să pot să mă laud și eu că am câștigat WRC-ul cu mașina ta. Și mai am un motiv pentru care te-aș ruga să te întorci în WRC: ar fi păcat ca seria Colin McRae să se încheie aici. Drept să-ți spun, nici nu prea știu ce ar putea să-i facă să iasă mai bine de atât, dar cu siguranță că se vor gândi ei la ceva.

■ **Sebah**

Titlu	Colin McRae Rally 04
Gen	Simulator raliu
Producător	Codemasters
Distribuitor	Codemasters
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.codemasters.co.uk/colinmcraerally04



Grafică	**9/10**
Sunet	**9/10**
Gameplay	**9/10**
Multiplayer	**9/10**
Storyline	**N/A**
Impresie	**10/10**

9,2

Nemesis of the Roman Empire



Am avut de câteva ori ocazia să fiu stăpân pe soarta Imperiului Roman. Mai întâi cu seria Caesar, apoi cu Praetorians și acum cu Nemesis of the Roman Empire. Dacă în primele două cazuri am avut grijă ca Imperiul să se întindă cât îi permiteau limitele cunoscute ale pământului, acum m-am trezit că trebuie să pun cu botul pe labe acest popor cu tendințe de hegemonie acută. Cu alte cuvinte, Haemimont Games a produs un joc, distribuit de către Enlight (aceeași care ne-a delectat, printre altele, cu X² The Threat și cu Wars & Warriors: Joan of Arc), joc care continuă cu succes, după cum vom vedea, seria începută de Celtic Kings: Rage of War.

Tilul noului joc – Nemesis of the Roman Empire – ascunde o amenințare serioasă. Cartagina a fost oarecum umilită de Roma după primul război punic și, după ce a pierdut supremația pe insulele din apropierea Italiei, s-a trezit că mai are de plătit și datorii de război. Pentru o superputere mondială a fost prea mult. Urmarea nu s-a lăsat mult timp așteptată: dacă insulele respective au devenit pentru moment inaccesibile, întotdeauna va exista o Iberie de cucerit. Și, uite-așa, domnul Hannibal, în fruntea unei armate care pregătea romanilor o surpriză deloc plăcută (puternică, înaltă, cu fildeși, trompă și urechi imense), și-a început plimbarea prin sud vestul Europei, prin Alpi... până în cizmulița-cuibușor de latinitate. Istoria ne povestește că aici aventura s-a terminat totuși prost pentru Hannibal. Unul Scipio, ulterior zis Africanul, a îmblânzit definitiv turma de elefanți cartaginezi. Însă Nemesis of the Roman Empire ne permite să dăm un pic peste cap istoria și să ne jucăm de-a umilirea Imperiului Roman.


Băieți, punem de-un sacrificiu, ceva?

Facta, non verba!

Până am ajuns să joc efectiv NotRE, n-am auzit cine știe ce laude la adresa noului joc de tactică, strategie și role playing de la Haemimont Games. Din contră: ba că e plictisitor, ba că e demodat, ba că e imposibil, ba că are prostul obicei de a crăpa frecvent și de a te trimite direct pe desktop. Adevărul este că m-am obișnuit destul de greu cu el, mai ales că sunt cam diletant în materie de Celtic Kings. Și totuși... după o zi de chinuri și suferințe, marcată de „Aaaaa" și „Păi spune așa!", am prins gustul Nemesis-ului și conceptul de program de lucru de opt ore mi s-a șters din minte. M-a acaparat, zi lumină și noapte întuneric. Ba chiar și BogdanS a rămas blocat lângă mine când, acum câteva zile, a venit la sfârșitul zilei de muncă să-și ia la revedere. A văzut că jucam Nemesis of the Roman Empire și vreo cinci ore și-a tot luat la revedere...

Concluzia poveștii? Nemesis of the Roman Empire este un joc excelent. Deși curba de învățare este destul de lungă (Oameni buni, citiți indicațiile din meniul principal, că altfel o să vă dați cu capul de toți pereții!), jocul este bine balansat, cu multe elemente tactice excelent implementate. Strategic, jocul este de asemenea solid, dată fiind inteligență artificială care uneori dă semne că poate chiar să gândească și, mai mult, să-l înșele pe jucătorul comod sau neatent. Este unul dintre puținele cazuri


Atac asupra Messanei...


... și apărare disperată lângă arenă.

în care chiar am avut senzația că AI-ul „nu știe că acesta este doar un joc" (cum caracterizau cei de la Black Cactus AI-ul din Warrior Kings).

Nemesis of the Roman Empire este, conform modei actuale, o combinație RTS/RTT/RPG (cu accent pe RTS), un fel de Age of Empires în care eroii (unități speciale) acumulează experiență, pe care o transferă parțial unităților subordonate. A fost exclusă partea de construcție și de colectare a resurselor (în mod tradițional, din ferme, din păduri, din mine etc.). Modelul, similar sistemului din Warrior Kings, este acela al aprovizionării „centrului" de către „sateliți" (satele aflate sub comanda jucătorului trimit provizii înspre beneficiari – alte sate, forturi, outpost-uri sau settlement-uri). Deși există o limită a populației de țărani, singura limită a numărului de soldați este upkeep-ul (totuși, cantitatea de mâncare generată pe o hartă poate susține trupe extrem de numeroase).

Varietatea gameplay-ului din NotRE este dată tocmai de amestecul de genuri. Există o parte tactică pură (pe sistemul piatră-foarfece-hârtie), una strategică (jocul poate fi controlat aproape integral pe harta misiunii respective, cu excepția cazurilor în care este nevoie de control „la unitate") și una de role playing. Eroii cresc în nivel, au la dispoziție o grămadă de obiecte magice („găsibile" în locuri speciale – ruine sau situri gen Stonehenge) și influențează din plin desfășurarea evenimentelor. Unui erou îi pot fi atașate maxim 50 de unități, care beneficiază de experiența sa. Deduceți singuri ce înseamnă să arunci un erou de nivel 60, însoțit chiar și de trupe fără pretenții, împotriva unuia de nivel 12. Ultimul va pierde invariabil, indiferent de cât de puternice îi sunt unitățile.

Et in Arcadia ego

Să spui că lumea din Nemesis of the Roman Empire este dinamică este prea puțin.

Jocul oferă patru civilizații principale: cartaginezi, iberici, gali și romani, fiecare cu clădirile, unitățile și tacticile proprii (deși unele opțiuni sunt comune). Grafica este foarte asemănătoare cu aceea din Celtic Kings, adică, zic eu, excelentă și perfect funcțională. Animațiile unităților sunt acceptabile, clădirile sunt cât de cât reprezentate la scară, iar perspectiva izometrică, fără pretenții 3D, este foarte comodă. Dacă sunteți jucători pasionați de RTS-uri „clasice", vă veți simți în largul vostru. Poate muzica este cam repetitivă însă, per total, sunetul este OK.

Nemesis of the Roman Empire a fost exact jocul de care duceam lipsă. Fie că jucați în modul Adventure (campanii de lungimi diferite, cu cele patru civilizații), fie că jucați în multiplayer (unde se vede cu adevărat valoarea jocului), sunt aproape sigur că nu veți fi dezamăgiți (dacă veți reuși să stăpâniți și tactica, și strategia, și elementele de role playing). Ave... Hannibal?

■ Mike

Titlu	Nemesis of the Roman Empire
Gen	RTS
Producător	Haemimont Games
Distribuitor	Enlight
Procesor	PII 400 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.enlight.com/nemesis



Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	8/10
Impresie	10/10

8,3



Sacred

La pomul lăudat să nu te duci cu sac(r)ul

În lunga mea carieră de tăietor de frunză la câini (cu ajutorul calculatorului și al sutelor de metode de a pierde timpul folosindu-l) am asistat la o groază de isterii în masă iscate de câte un joc pe calculator mai mult sau mai puțin inteligent. La început a fost Elite și o grămadă de omuleți care făceau comerț, anihilau pirați și explorau galaxii întregi. Elite a fost urmat de Dizzy, care a sădit sâmburele adventure-ului în mine. Puțin mai încolo a apărut Lupănștain acela, urmat de DOOM, Quake, Starcraft, Warcraft și multe alte titluri responsabile de mii de ani pierduți de gamerii de pretutindeni. Însă nimic dintre acestea nu prevedea mania, ce avea să cuprindă comunități întregi, iscată de apariția lui Diablo II. Care, odată apărut, n-a mai vrut în ruptul capului să dispară. Tocmai când mă întrebam „Până când?????”, niște nemți aproape de treabă (o să vedem imediat de ce) au încercat, timid ce-i drept, să-i dea regelui în cap. Pentru cititorii mai tineri și dornici de informație pură, indivizii amintiți mai sus au produs un joc numit Sacred, ce se vrea un „Diablo II killer”.

Regele a murit?

Răspunsul este un „NU” hotărât, chiar dacă la un moment dat am fost îngrijorat că o să se întâmple așa. Sistemul imunitar al lui Diablo II, deși foarte bine pus la punct, prezenta câteva găurele, care au putut fi exploatate de către prințișorii care doreau să-i ia locul. Prima dintre ele, și cea mai importantă, ar fi elementul Role Playing. Să-mi fie cu iertare, dar Role Playing înseamnă mult mai mult decât zeci de mii de item-uri sau zeci de mii de monștri. Mai trebuie și un praf de dialog sau o linguriță de quest opțional, atât cât să te facă să crezi că ai și tu ceva de spus în toată debandada aia și nu ești numai un omuleț cu o sabie cât stâlpul. În fine, exact în punctul acesta a fost atacat Diablo de către regalul său văr, Sacred.



Nemortul va muri

Cu sus numitul, Ascaron a obținut ceva mai mult decât un H&S clasic. Pe lângă quest-ul principal, alcătuit la rândul său dintr-o groază (în comparație cu Diablo) de sub-quest-uri, mai există aproape 200 de misiuni secundare absolut opționale. Vrei să fii eroul unui sătuc uitat de lume? Nimic mai simplu. Asculți păsurile locuitorilor și încerci să-i mulțumești pe toți. Nu vrei? La fel de simplu, poți să-i lași în plata Domnului și să-ți vezi de drum. La prima vedere, totul pare idilic. Însă înțelepciunea populară nu rezistă și își bagă nasul și în oala Sacred-ului. Respectiva înțelepciune populară are ceva cu merele frumoase care, în accepțiunea omului de rând, trebuie să fie și găunoase. Ei bine, deși 200 sună bine, aproape toate quest-urile secundare se rezumă la „du-te undeva și curăță pe cineva”, fapt ce contribuie la o creștere semnificativă a indicelui de lehamite. Unde mai pui că, dacă ești ghinionist (sau norocos, depinde de scop), afli de un quest de-abia după ce l-ai terminat. Asta în caz că misiunea poate fi terminată. *Dacă nu găsiți apa, deschideți consola și tastați „wasser”*... Deși toată fraza pare să nu aibă nici un sens, o să vă prindeți voi când va veni timpul. Și țin să mulțumesc țigăncii căreia i-am salvat satul pentru tonele de experiență primite de fiecare dată când vorbeam cu ea.

Cu toate acestea, storyline-ul (interesant, vă spun eu... nu mă apuc să povestesc) și cele 200 de surse de experiență reprezintă muuult mai mult decât ceea ce ne oferă Diablo.

De sabie nu va pieri

Deși Diablo scoate sabia, nu de ea va pieri (în caz că va pieri) pentru că, la acest capitol (arme'n'stuff) excelează, oricât de mult a încercat Sacred să ne convingă de contrariu. Și a încercat, credeți-mă, numărul de item-uri fiind aproape impresionant. Magice sau nu, săbiile, topoarele, bâtele și arcurile pot fi găsite în cantități și variante cu care celor de la Ascaron nu le e rușine să iasă în lumea mare. Introducerea seturilor este și ea o încercare timidă de a mări rejucabilitatea. Din păcate, fiecare personaj din cele șase introduse în joc beneficiază de obiecte

specifice clasei sale, obiecte inutilizabile de restul lumii. Acest lucru nu m-ar deranja dacă pe parcursul jocului obiectele specifice clasei alese de mine nu ar fi aproape imposibil de găsit, în timp ce plouă cu chestii pe care nu le pot folosi.


La castel...

Tot la capitolul obiecte se înscriu și poțiunile. Cinci la număr, sunt deosebit de folositoare vieții, experienței... etc. Dar, pe cât de folositoare sunt, pe atât de greu le găsești. Dușmanii omorâți rar lasă să scape câte una, iar negustorii au o ofertă destul de limitată, fapt ce duce la un măcel mai strategic, unde dictonul „divide et impera" joacă un rol extrem de important. Din fericire pentru romani, individul situat providențial la capătul opus al săbiei este destul de idiot să-ți cadă în cursă, dar destul de deștept (să încerce) să scape din ea și să (încerce să) se întoarcă în siguranța oferită de gașcă.

Pe Argeș în jos

Lumea în care îți faci de cap este absolut imensă. În patru ore de joc reușisem să parcurg numai 5% din ea, ceea ce mă face să cred că Sacred poate oferi cel puțin 80 de ore de joc. În plus, totul se petrece pe aceeași hartă și astfel ți se dă senzația aia de nimicnicie pe care eu o caut în aproape orice RPG și o găsesc destul de rar. Sentimentul plăcut se transformă însă în ceva mai puțin plăcut atunci când ești obligat să parcurgi jumătate de hartă în căutarea unui sătuc, în timp ce hoardele de inamici îți suflă în spate. Același sentiment redevine plăcut atunci când ți se dă un cal, cu ajutorul căruia timpul de deplasare scade și neprietenii nu te mai pot ajunge din urmă. Tot pentru eliminarea timpilor morți au fost presărate pe toată întinderea hărții și niște portaluri care te transportă instant din loc în loc. Pentru că într-un asemenea univers te poți pierde destul de ușor, Ascaron ne-a miluit cu un mod de cartografiere de toată frumusețea. Lăsând la o parte aspectul grafic (care arată bine de tot) hărțulia asta este extrem de utilă și reușește să te ajute în majoritatea cazurilor.

Mediul înconjurător arată destul de bine, Sacred având sub capotă un motoraș grafic decent ce amintește în mare parte de Beyond Divinity, pentru că moștenește aceeași grijă pentru detaliu. Datorită distanțelor pe care la un mo-


O mică parte din hartă

ment dat vei fi nevoit să le parcurgi, Ascaron a implementat și o funcție de zoom, pe care te asigur că o vei folosi frecvent, mai ales dacă vrei să admiri de aproape noua armură a gigelului tău. Sau să ai o imagine de ansamblu.



Cu Manole zece

Personajele sunt șase la număr și care mai de care mai exotice, iar printre ele se regăsesc atât magic-users, cât și adepți ai stilului ciobănesc. Dacă îți plac bătaia și forța brută, gladiatorul este ideal. Dacă, în schimb, ți-ai petrecut mai mult timp prin biblioteci decât prin sălile de forță, un battle-mage este potrivit. Între cei doi se situează convenabil una bucată dark-elf (un fel de ninja al fantasy-urilor), o bucată (și ce bucată!) de vampiriță, un elf de pădure și, nu în ultimul rând, o serafimă (nu știam că îngerii au sex... și mai ales sâni). Individul (individa) pe care îl(o) controlezi de-a lungul multor ore de dat cu sabia sau cu vraja este un(o) tip(ă) complex(ă). Pe parcursul aventurii tale, va deveni și mai complex(ă), pentru ca la sfârșit să nu mai deosebim realul de imaginar. Sistemul de skill-uri s-a împărțit în două. Pe de-o parte sunt acelea pe care le poți învăța avansând în nivel (asemănător cu Diablo) și care oferă o mulțime de bonusuri, iar de cealaltă parte se situează așa numitele „combat arts", care pot fi comparate cu vrăjile din același Diablo. Acestea din urmă pot fi învățate ca urmare a folosirii unor rune (destul de greu de găsit) și pot fi grupate (contra cost) în combo-uri devastatoare. Dacă skill-urile și vrăjile au rămas, mana a dispărut complet, iar resursa principală a devenit timpul. Mai concret, fiecare vrajă (sau atac special, depinde de personaj) necesită un timp de reîncărcare, ce, în mod absolut ilogic, se mărește odată cu avansarea în nivel a respectivei abilități (încă o bilă neagră pentru Ascaron). În rest... atributele sunt cele specifice oricărui RPG, modul combat poate fi inițiat printr-un simplu clic și poate fi continuat prin repetarea acțiunii precedente. Sau, mult mai simplu, dai clic și ții așa. Interfața ca interfața... Unii o găsesc stresantă (mai ales în timpul luptelor), alții au o părere foarte bună despre ea. Eu sunt unul dintre cei din urmă.



Dracul nu moare

Având în vedere că nu am văzut niciodată un drac mort, eu cred că Diablo nu o să moară. Cel puțin nu acum și nu de mâna nemților. Dar asta nu înseamnă că nu ar trebui să se simtă amenințat. Sacred reprezintă o experiență interesantă și, dacă ar fi apărut acum câțiva ani, când Diablo nu era decât un prunc, atunci am fi fost martorii unei bătălii pe cinste. Așa, nu suntem decât martorii unui joc bun, care putea fi aproape perfect. Dar n-a fost să fie, așa că nu-mi rămâne decât să aștept Beyond Divinity. Sau, până atunci, să intru pe ascaron.net (un fel de battle.net) și să trag un multiplayer pe cinste.

■ cioLAN

Titlu	Sacred
Gen	Action/RPG
Producător	Ascaron Ent.
Distribuitor	Encore Software
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.sacred-game.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	9/10

8,1

Ești gata să ne arăți ce poți?



1.170.000 LEI* — Caracteristici exclusive N-Gage™: două moduri multiplayer prin Bluetooth



1.170.000 LEI* — Caracteristici exclusive N-Gage™: competiție multiplayer fără fir prin Bluetooth



1.170.000 LEI* — Caracteristici exclusive N-Gage™: multiplayer cu până la 4 jucători prin Bluetooth



1.170.000 LEI* — Caracteristici exclusive N-Gage™ Arena: filmul jocului, shadow racing, soluții



GERMANOS
te conectează cu tehnologia

Joc multiplayer cu conexiune fără fir
Carduri cu jocuri de la cei mai cunoscuți producători
Suport pentru grafică 3D
Bluetooth
MP3 player, radio FM
Telefon mobil în bandă triplă

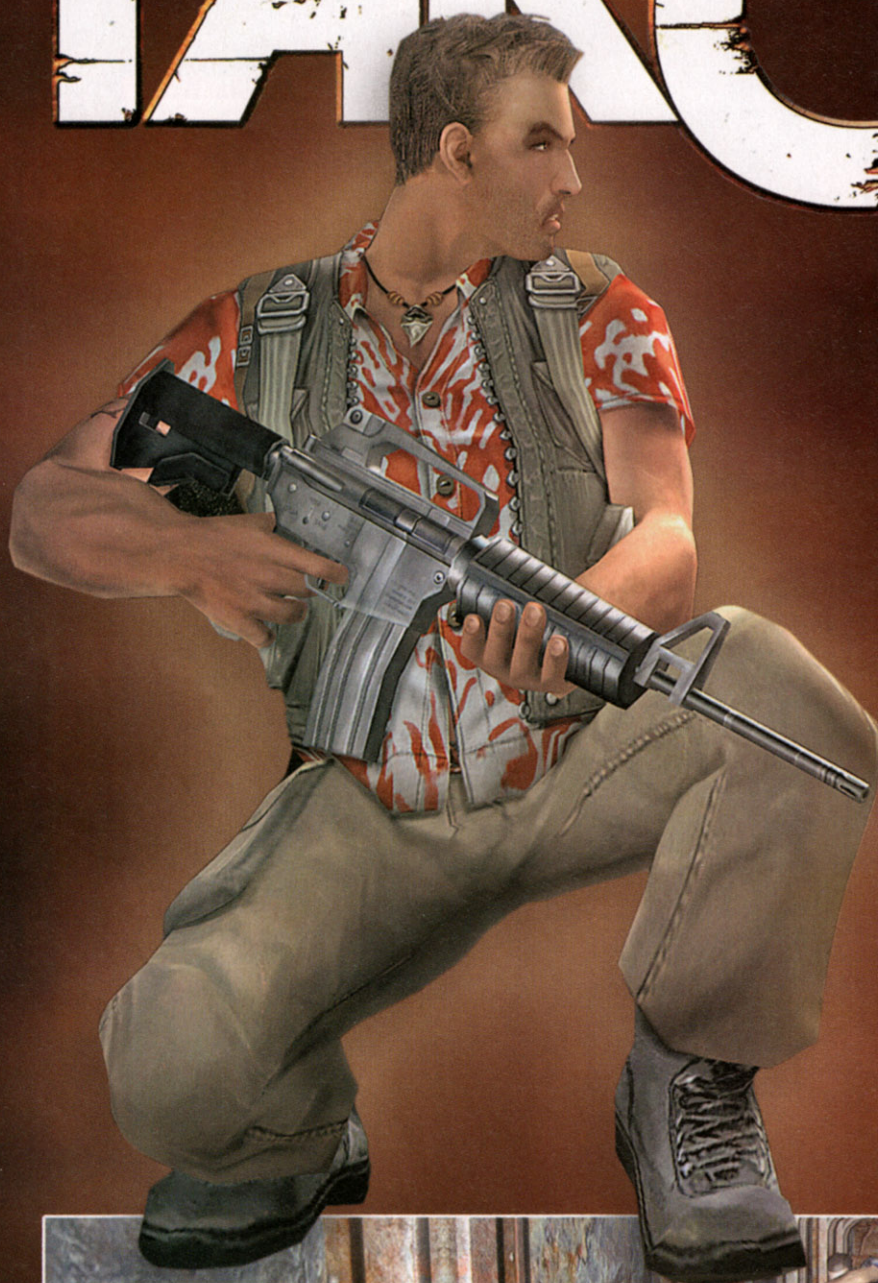
n-gage.com

N-GAGE
NOKIA
oricine oriunde

Produs disponibil în magazinele Germanos, Internity și Orange. Cardurile cu jocuri sunt disponibile numai în rețeaua magazinelor Germanos.

* fără TVA

FAR CRY



Half-Life 2? DOOM 3?... pfui...

De cât timp așteaptă comunitatea jucătorilor de FPS-uri ceva nou și original și care să îi dea pe spate? De mult! Cei de la id și Valve ne amenință cu cele mai bune jocuri *ever* scoase pe piață. După ce ne-au ținut, și ne țin în continuare, o grămadă de vreme cu inima la gură să vedem a opta și a noua minune a lumii, vine Ubisoft care, împreună cu cei de la CryTek, a spart gura târgului cu Far Cry. Ubi nici nu se putea gândi la o mai bună alegere a momentului lansării acestui joc, deoarece toată lumea era pregătită pentru ceva, nu se știa ce, dar oricum aștepta ceva nou. Poate că dacă Far Cry ar fi fost și el amânat la fel ca pretendentele sale directe la titlul de cel mai bun FPS al anului și ar fi apărut la minim o săptămână distanță, nu ar mai fi avut același impact la public.

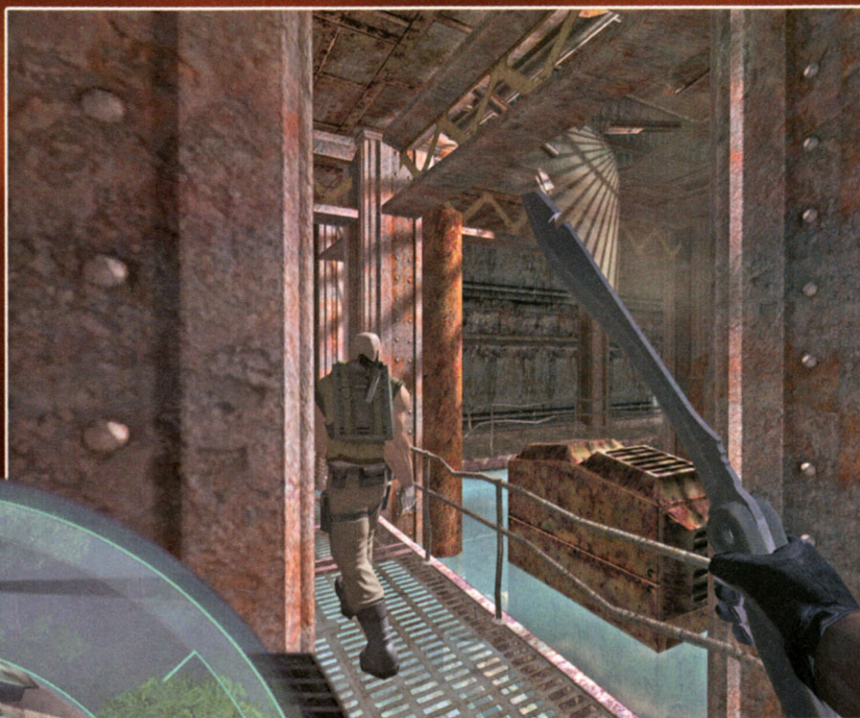
Dar iată că nu a fost amânat și a fost primul care a introdus elementele pe care toată lumea dorea să le vadă. Nu ați jucat încă Far Cry? Păi aruncați revista din mână, mergeți la cel mai apropiat magazin și cumpărați-l! Nu vă merge pentru că nu aveți sistem performant? Furați banii de întreținere și de rată la Flanco și mergeți la cel mai


Ce-i tinere, blițul e prea puternic?

apropiat magazin și faceți-vă un upgrade! Nu de alta, dar este păcat să pierdeți așa ceva și să vă păstrați doar pentru mastodonții, care nu mai vin odată, pregătiți de id și de Valve.

Originalitate sau nu

Nu se poate spune că Far Cry abundă din punct de vedere al originalității. Ba chiar dimpotrivă. Dacă stai un pic și îl analizezi cu atenție, bagi de seamă că majoritatea elementelor componente ale jocului sunt împrumutate de ici, de colo. Nu poți să nu observi similarități între monștrii din Far Cry și cei din DOOM 3. Filmele și imaginile din DOOM 3 ce au apărut până acum parcă ne prezentau o avanpremieră a jocului de față. Mai ții minte în Half-Life cum obișnuiau monștrii să termine de mâncat un individ chiar în momentul în care se nimerea să intri în camera respectivă și să dispară printr-o conductă imediat cum te simțeau? Ei bine, aceste lucruri sunt la fel de frecvente în Far Cry ca și în Half-Life. Toate peisajele acelea fantastice prezentate în filmulețele despre HL2, ce ne făceau să salivăm ca nebunii în fața monitoarelor, sunt prezente în totalitate aici. Dar știi care este de fapt punctul forte al echipei de producție de la CryTek? Faptul că ei au scos primii produsul finit, și nu competitorii lor direcți. Nimeni nu se poate plânge sau comenta că elementele principale ale jocului sunt furate de ici, de colo, deoarece nu se poate justifica punând față în față produsul plagiat cu cel considerat plagiator. De ce? Pentru că produsul considerat sursă de inspirație nu este nicăieri. Este încă în fază de proiect.



Subtitlul de la Dead Man's Hand





Au! You got me...

Așa că toate elementele ce urmau să fie considerate revoluționare la momentul apariției celor două jocuri ajunse etalon au fost prezentate publicului larg de către unii, care au arătat că zicala „cine tace, face" a funcționat încă o dată. În momentul în care scriam preview-ul la acest joc, nici nu mă așteptam să urce pe podiumul unde atât de puțini ajung. Într-adevăr, se vorbea despre un sistem fizic nemaivăzut, despre niște peisaje și detalii grafice duse la extrem. Oare cine nu-și laudă produsul înainte de a-l face, doar pentru a influența publicul larg?

Un alt element care nu este original la acest joc este povestea în sine, dar

modurile în care ea evoluează și capătă contur sunt desăvârșite. Eternul fost soldat din trupele de elită, care ajunge pe o insulă unde un doctor nebun face experiențe pe oameni și animale, nu este deloc un subiect nou și atrăgător. Scenariu tipic pentru omor în stânga și în dreapta, mai ales că și aduce a DOOM 3. Mutanți, experiențe? Să fim serioși, fumat de mult subiectul. Dar, iar acest „dar" face diferența gigantică între Far Cry și restul, modul în care este pusă problema diferă total. Nu încerci să scapi, nu te complaci în situație, nu te duci după cum bate vântul doar pentru a scăpa. Nu ești un Gordon Freeman, care se ascunde de soldații care îl hăituiesc ca pe un șobolan. Situația stă tocmai invers. Mercenarii, trupele de elită și monștrii sunt cei hăituiți de tine. Povestea o faci tu, nu ți-o dă nimeni pe tavă. Să nu mă înțelegi greșit, totul este perfect liniar (din punctul de vedere al poveștii), alegerile pe care le faci merg pe un singur tipar, dar chiar ai senzația că așa trebuie făcut, nu ești obligat să pleci spinarea și să urmezi drumul indicat de cine știe cine. Cu alte cuvinte, ești un CINEVA!

Când apăruse demo-ul și am văzut plajele acelea însorite, pline de vegetație și cu o apă albastră, albastră, m-am bucurat, dar imediat m-am și cutremurat. Mi-a fost teamă că tot jocul te vei plimba pe aceste meleaguri edenice, frumoase într-adevăr, dar care deveneau foarte repede repetitive. Am început jocul și primele misiuni le-am avut pe acele plaje. M-am speriat și mai tare, dar dup-aceea a venit variația. Și domnilor, ce variație... credeați că ați văzut tot ce este de văzut în materie de coridoare și interioare? Vă înșelați amarnic. Chiar eternul nemulțumit la capitolul coridoare și cutii – cutiile domnilor, cutiile – Marius Ghinea, a spus că arată bine. Lumini, texturi incredibil de reale, culori pastelate și totuși normale fac deliciul plimbărilor prin camerele clădirilor pe unde te perinzi. Ai avut vreodată impresia că jocul se transformă în film? Dacă nu, înseamnă că nu ai jucat Far Cry.

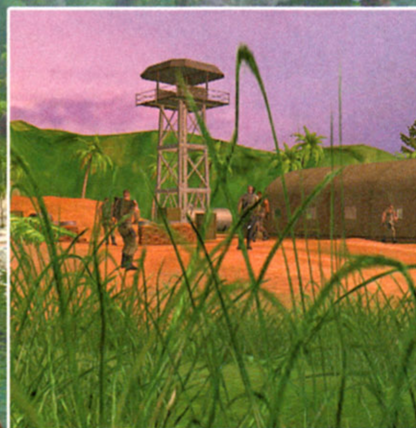
Frumusețile patriei trigene

CryEngine este cel mai performant engine grafic ce este disponibil la ora actuală pentru mase. Și ca să nu crezi că îți spun prostii, îți voi da câteva exemple despre ce este în stare să facă și să îmi spui unde ai mai văzut așa ceva. Pe lângă apa incredibil de apă și, în general, aspectul grafic al tuturor elementelor din joc, mai sunt efectele pe care mediul înconjurător le resimte în urma acțiunilor întreprinse de tine și de prietenii tăi trigeni. Ce înseamnă asta? Imaginează-ți un elicopter care se ridică de la sol și împrăștie praf, totul este în regulă. Apoi trece pe deasupra unui pâlc de palmieri ce se îndoaie de la curentul de aer făcut de palele elicopterului. Crezi că așa este scenariul și că este pre-setat să facă așa. Dar elicopterul vine după tine oriunde te-ai ascunde, nisipul se ridică de pretutindeni, iar toți palmierii urmăresc mișcarea curentului de aer dislocat și tu mori pentru că uiți să mai fugi și te uiți la minunile tehnologice.

Din nefericire, mai sunt și niște părți exagerate, cum ar fi lucirile mult prea ireale de pe pielea personajelor, de parcă ar fi cromate. Nu prea am văzut pe nimeni să aibă o piele atât de strălucitoare, poate doar în anumite filme de categorie X, unde uleiul de corp are calități lubrifiante cu un scop evident. Și mai sunt și unii monstruleți care se bucură de o calitate grafică relativă, de parcă ar fi prea puțin semnificativi pentru calitatea jocului, cu toate că te întâlnești cu ei pe tot parcursul acțiunii.

Inteligența artificială este alt punct care face deliciul jocului. În Far Cry este folosit unul dintre cele mai bine făcute AI-uri ale jocurilor actuale. Ca niciodată, spiritul de turmă nu este echivalentul hoardelor de inamici. Nu credeam vreodată că diversiunea va fi punctul forte al AI-ului. Cine se aștepta ca cinci-șase soldăței să îți atragă atenția asupra unei porți, iar ca alți trei să ocolească pe un coridor pentru a-ți cădea în spate? Cu toate acestea, și la capitolul AI mai sunt unele scăpări. Oricât de bine ai fi ascuns în vegetația abundentă, băieții tot te observă de la o jumătate de kilometru, ca altă dată să stea în bibliotecă întorși cu spatele la ușa pe care tu tocmai ai intrat, după ce ai tras ca nebunul din ușă în zeci de camarazi de-ai lor. Oricum, adepții lucrului în echipă, atât monștrii, cât și mercenarii sunt ușor de omorât în momentul în care reușești să-i desparți sau să-i decimezi. Pentru realizarea acestui lucru te vei folosi de armele din dotare care, cu toate că nu sunt multe la


Mi-am luat umbră real time


Elucubrații vegetale

Zbierătul din depărtare: între jumătatea de viață și al treilea blestem



Furtul codului sursă de Half-Life 2 a fost un eveniment important al anului trecut. Șocant. Incredibil. Numai bun să facă să curgă râuri de cerneală electronică și lacrimile fanilor. Însă nu cred că a înțeles nimeni (poate în afară de cei de la Valve) gravitatea situației. Până la urmă, „și ce dacă?!". Jocul o să apară în cele din urmă și oricum o să spargă tot, nu? Numai nu cumva să fie lansat DOOM 3 înainte, că atunci să vezi probleme...

Acum, nu știu cu ce să compar situația asta... Cu povestea cu vânătorul care fuge după doi iepuri și nu prinde nici unul? Cu pilda aia din bătrâni care zice că buturuga mică răstoarnă carul mare? Cert este că ne așteptam cu toții ca în viitorul apropiat să vedem lumina și, mai ales, noua generație de grafică. Un fel de a doua coborâre a 3dfx-ului pe pământ, cu două variante: DOOM 3 și Half-Life 2.

Ce e haios (sau nu?) e că am urmărit cu toții atât de aproape evoluția celor două jocuri, (și, implicit, bătălia dintre ele), încât nu am putut să concepem că surpriza va veni de altundeva. Pentru că, folosindu-se de un timing genial, dar accidental, Far Cry a reușit să fure, dacă nu gloria vânată de cele două jocuri, atunci măcar acel atât de important „UAU!" pe care-l spui uimit în fața unui lucru nou.

Nu vreau să sugerez că datorită Far Cry-ului cele două jocuri mai sus amintite își vor pierde din importanță. Far Cry este un joc cu problemele sale și sunt sigur că va fi depășit la multe capitole de Half-Life 2 sau DOOM 3 (poate și în ceea ce privește grafica), dar va rămâne întotdeauna un punct de reper față de cele două nume mari.

„Ai văzut monștrii din DOOM 3? Și coridoarele alea ruginite? Superb..." „Da, dar fii atent ce seamănă cu Far Cry!"

„Dumnezeule! Grafica din Half-Life 2 este superbă! Fii atent cum arată apa!" „Da, mai ții minte când am văzut prima dată apa asta în Far Cry?"



Poate nu este corect față de unii, dar vorba aceea: „nu a zis nimeni că va fi ușor". Și, în cele din urmă, ce contează? Tot noi avem de câștigat...

■ Mitza

număr, sunt perfect echilibrate și fiecare este folosită cu un anumit scop: eternul M16, apoi arma cu amortizor MP5 H&K, Desert Eagle-ul foarte puternic, două arme automate cu un zoom relativ și excelenta armă cu lunetă, care te ajută enorm. Dar poate cea mai importantă ustensilă a ta este binoclul, ce îți indică unitățile inamice, lucru extraordinar de util pentru recunoașterea terenului și evaluarea forțelor inamice. În plus, este dotat cu un microfon direcțional ce îți dă informații despre situația din bazele pe care urmează să le „verifici". Mai ales că nu este un singur mod de a ajunge la obiectiv, fiind întotdeauna cel puțin două-trei căi. Barca cu motor poate fi o opțiune; dacă nu îți place apa, poți să iei calea aerului folosind un deltaplan, iar dacă ai rău de înălțime și nu ai rău de mașină, te dai cu jeep-ul. Evident, poți să o iei și târâș-grăpiș, de-a dreptul și cu capul înainte pe eterna cale a autopingelei.



Vrooom...

Lumea începe și se termină cu mine

L-am vrut, l-am jucat, i-am mulțumit Cerului pentru că am avut ocazia să văd așa ceva și pe calculatorul meu. Acum am finalmente un termen de comparație pentru FPS-urile care vor urma să apară. Acest lucru este cert. Etalonul de bază la care mă voi referi de acum încolo nu vor mai fi Half-Life, Splinter Cell sau mai știu eu care dintre Unreal Tournament-e. Mă declar foarte mulțumit, și de acum încolo doar așa ceva vreau să îmi instalez. Nu mai accept să joc chestii gen Popice Unlimited sau Smack The Teniss.

■ Koniec



De-aici văd pân-acasă



Titlu	Far Cry
Gen	FPS
Producător	CryTek
Distribuitor	Ubisoft Ent.
Ofertant	Ubisoft România Tel. 021.569.06.00
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	farcrygame.com



Grafică	10/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	9/10
Impresie	10/10

9,3

CSI: Dark Motives



Elementar, dragă Watson...

Am niște prejudecăți crescute cu grijă și hrănite cu foarte multe dezamăgiri. Luna trecută făceam mișto de Bad Boys II înainte să văd jocul, pentru simplul motiv că nu mai cred să existe un joc care să poarte numele unui film/serial de succes și care să fie mai mult decât o încercare ieftină de a băga produsul respectiv pe gâtul unor noi „consumatori". La fel s-a întâmplat și în momentul în care a venit primul joc bazat pe serialul CSI: Crime Scene Investigation. I-am citit numele și am fugit de el ca dracu' de tămâie. Ce vreți, am văzut serialul, mi s-a părut excelent și, sincer, am preferat să rămân cu episoadele de la TV decât să risc o dezamăgire cruntă cu un joc făcut prost.

În plus, Koniec pusese deja mâna pe el.

De-a Sherlock Holmes

Nu o să vă mai fac încă o dată teoria cu Ubisoft și planurile lor de dominație globală (pentru detalii, citiți review-ul de Pandora Tomorrow). Ba chiar îmi bag singur pumnul în gură și nu o să bat câmpii despre cum începând cu Game Content Manager-ul și continuând cu toată echipa de testeri, nu o să găsiți decât români prin crediturile jocului. Nu, doamnelor și domnilor, eu CHIAR am să încerc să vorbesc despre jocul în sine.

Așadar, înarmat cu toată răbdarea disponibilă pe ziua respectivă, cu tot bunul-simț pe care l-am putut găsi și cu toată toleranța acumulată în ultimii ani, am purces la a instala și apoi chiar la a juca CSI: Dark Motives, sequel al unui joc și joc al unui serial. Bun, echipa de specialiști de la CSI acționează în raza comunei Las Vegas și are ca scop elucidarea misterelor ce planează de obicei deasupra unei crime de orice fel (dacă te uiți pe Discovery la Forensic Detectives, atunci ești pe lungimea de undă bună). Tu, pifan cu note mai mari decât toată generația ta la un loc, ești invitat să te alături echipei de super-specialiști de la CSI. Șefu' te așteaptă după birou (apropo, șefu' e un personaj mult prea static, în comparație cu serialul), îți prezintă echipa și te aruncă direct în gura lupului.

Primul caz, primul partener. Jocul este structurat pe cinci misiuni (cazuri), în fiecare dintre ele jucătorul făcând front comun cu un nou membru al echipei. Aceștia au de obicei rolul de a te îndruma și de a pune întrebări în locul tău. În rest, vei avea acces la sfaturile altor specialiști, fiecare cu domeniul și cămăruța sa, ei fiind cei prin care vei putea „filtra" informațiile pe care le obții, pentru a ajunge în cele din urmă la rezolvarea cazului. Poți să ceri o analiză amănunțită a unei amprente sau analiza ADN-ului găsit în sângele de pe o haină prăfuită. Poți să examinezi cadavre (mmm...) sau să te rogi de domnul Brass să îți obțină un mandat de percheziție sau niște date confidențiale de pe Internet (tipul e pesemne hacker în timpul liber).


Scuze, am întrerupt ceva?


Omul legii


Cură de slăbire?

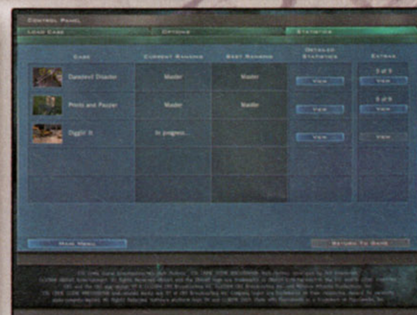
Toată activitatea ta de detectiv care lucrează în cadrul unei echipe mai mari se desfășoară surprinzător de... normal. Sincer, în momentul în care am pus mâna pe joc, mă așteptam să mă lovesc din pas în pas de semnele unei mediocrități specifice titlurilor de acest gen. Așa că o să îmi înțelegeți surprinderea în momentul în care am realizat că lucrurile merg. Pur și simplu, totul curge cât se poate de „obișnuit" pentru o astfel de activitate. Preiei un caz, faci munca de teren, belești ochii după indicii, mai tragi de limbă un martor, compari două amprente și simți cum începi să avansezi. Ai o bănuială de la început că „the butler did it"? Și ce dacă? Trebuie să joci după reguli, dar în același timp să îți asculți instinctele.

Chiar dacă este un joc liniar și toate regulile care ți se impun ar trebui să te facă să-i simți limitările, o să ajungi destul de rar să te dai cu capul de pereți. Pentru că fiecare caz este cât se poate de logic construit. Nu o să prea găsești nimic tras de păr, pentru că în cele din urmă nu ineditul cazului contează, ci modul în care reușești să dezlegi ițele și să ajungi la adevăr. Altfel spus, nu vânatul este important, ci vânătoarea în sine (pace!).





Unul dintre multele instrumente pe care le ai la dispoziție


Am fost tata lor!

Viva Las Vegas!

Acum că am lămurit că jocul este unul pe care nu-mi e rușine să-l am scris pe tricou, să vedem cum s-a împăcat cu serialul după care a fost realizat. Probabil, primul lucru pe care-l poate face un producător într-un asemenea caz este să pună mâna pe vocile actorilor (pe lângă fețele lor, asta e de înțeles). Surprinzător, din nou, nu numai că toți actorii din serial și-au împrumutat vocile pentru joc, dar au mai și reușit să imprime personajelor un aer ridicat de credibilitate. Știu sigur că nu toți actorii reușesc să-și pună în valoare vocea în asemenea cazuri, dar în CSI: Dark Motives, respectivii au făcut o treabă excelentă. Jos pălăria!

Trecând peste unele limitări date de engine-ul fizic (personaje 3D, cu un background prerenderizat), lumea din jocul de pe computer se apropie îndeajuns de mult de cea din serial. Personajele seamănă aproape perfect cu actorii, iar decorurile sunt realizate cu mult bun gust. Ce mi-a plăcut însă cel mai mult a fost pur și simplu faptul că în unele momente chiar ai impresia că bariera dintre serial și joc se estompează destul de mult. Jocul are parte și de o serie de filmări reale (mai ales când vine vorba despre panorame ale Las Vegas-ului), cele care ies în evidență aici fiind aceleași care fac și deliciul serialului (cei care se uită la el știu despre ce vorbesc). Și nu numai atât, dar momentele în care aceste filmulețe sunt inserate în acțiune, dialoguri etc., se aseamănă foarte mult cu ceea ce te-ai aștepta să vezi și în serial, de unde și asemănarea despre care spuneam.

Verdict: Crimă!

Am început pe un ton negativ, am ajuns să ridic jocul în slăvi, dar o să termin cât se poate de moderat. Jocul e departe de a fi lipsit de bug-uri sau minusuri, însă este o experiență cum nu se poate mai plăcută. Este, așadar, o surpriză, cel puțin pentru mine. Este unul dintre puținele jocuri care a reușit să facă ce se băteau cu pumnii în piept toate „minunile" de acum câțiva ani: să ia jucătorul și să-l pună într-un univers (serial/film) deja cunoscut.

Fanilor serialului le recomand jocul fără să mai stau pe gânduri, dar și pasionaților de adventure și mai ales celor care dezleagă rebusuri și făceau pe detectivii când erau mici și fără griji.

■ **Mitza**

Titlu	CSI: Dark Motives
Gen	Adventure
Producător	Ubisoft Montreal
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft România Tel. 021.569.06.00
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16MB
ON-LINE	csidarkmotives.ubi.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	**7/10**
Sunet	**9/10**
Gameplay	**8/10**
Multiplayer	**N/A**
Storyline	**8/10**
Impresie	**8/10**

8

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Cutia Pandorei sau sacul fără fund?

Cum poți să faci un om de peste 20 de ani să rămână cu gura căscată, să zbiere ca un copil și să se agite mai ceva ca după doi litri de cafea? Îi pui o femeie în față? Îi dai cheile de la mașina aia roșie și cu butoane multe? Îi spui că Brașovu' a câștigat Liga Campionilor? Ei bine, în cazul redactorilor LEVEL, nu... Dar dacă stau bine să mă gândesc, vă mint, deoarece rămânem cu gura căscată la fiecare Fază a Zilei pe care o punem pe site, zbierăm după mașina roșie a nu știu cărui fiu de mafiot, iar Sebah sigur o să se agite chiar și pentru scăparea de la retrogradare a Brașovului. Dar asta nu contează, deoarece pentru un moment, acolo, am uitat de femei, de mașini și de fotbal și ne-am adus cu toții aminte de filmele cu spioni, ninja și „gadget-uri" SF, în timp ce ne chioram la întunericul din Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

... mâine-n toată țara!

Glumeam mai demult cu Mike pe tema noului logo al celor de la Ubisoft. Știți voi, ăla de parcă vrea să te hipnotizeze și să te facă să le cumperi toate jocurile. Râdeam atunci și spuneam că cine știe ce plan de cucerire a întregii lumi au francezii ăștia și că acum probabil se chinuiesc să facă rost de ceva fonduri pentru niscaiva rachete nucleare prostind poporul cu logo-ul ăla și târând armatele de zombie hipnotizați spre magazine, să le cumpere CD-urile. Ei, s-ar putea să fi avut dreptate... Ubi pare a fi de neoprit în ultimul timp, lansând jocuri după jocuri, fiecare reușind să impresioneze prin calitate și să urce undeva sus în topul celor mai bine vândute jocuri.

Unul dintre primele jocuri cu care Ubi și-a început ascensiunea a fost Splinter Cell, lansat în urmă cu vreun an și jucat cam de mai toată suflarea gameristică. În cele din urmă, francezii au decis că încă mai pot stoarce ceva bani de pe spinarea lui Sam Fisher și ne tentează acum cu Pandora Tomorrow, urmarea primului Spliner Cell, mai mult un expansion care vine cu multe noutăți, decât un sequel pur-sânge.

Lucruri noi? O clipă, să ne aducem aminte de cele vechi... Vă spun cu mâna pe inimă că uitasem cât de bine arată jocul ăsta. Este de-a dreptul suspect ca un joc care folosește un engine grafic considerat depășit chiar de acum un an să arate atât de bine. Serios vorbind, după șocul Far Cry, mi-a venit greu să cred că voi mai rămâne cu gura căscată în fața unui joc în următoarele săptămâni, dar Pandora Tomorrow a reușit asta, mai ales datorită efectelor de iluminare peste care dai la tot pasul. Ce este haios însă (asta dacă vă place umorul negru și simțiți dramatismul expresiei „hai să **murim** de râs") este modul în care cei de la Ubi au reușit să transforme un joc cu o coloristică excepțională (ce vreți, îmi plac acadelele...) într-unul alb-negru, cu diverse nuanțe de gri. Practic, cum jocul este unul în care trebuie să te pitești prin toate cotloanele întunecate, mai mult de jumătate din timp ți-l vei petrece cu ochelarii de infraroșu pe ochi și cu ai tăi ofticându-se că ți-au cumpărat monitor de 17' și cu j'demii de culori, iar tu te joci tot ca pe vremurile HC-ului.

Din punct de vedere al gameplay-ului,



Ăsta micu' m-a furat la cântar



Uite, asta vă învață în armată

modul single player (că de multi o să vorbim mai încolo) este în mare același ca și în primul joc, cu opt noi misiuni și două, trei gadget-uri în plus (binoclul, luneta și parcă mai era ceva). Singura schimbare cât de cât importantă vine sub forma celor trei niveluri de „alertă" ale inamicilor. Din momentul în care faci prima greșeală și ești reperat (sau lași urme vizibile, gen câteva cadavre sub un bec foarte luminos), inamicii trec la primul nivel de alertă și își pun vestele antiglonț pe ei. La nivelul doi, își înfig o cască pe cap, iar dacă au ajuns la al treilea nivel, atunci poți să încarci ultimul salvat că oricum s-a terminat jocul.

Faptul că jocul este cam același cu primul nu m-a deranjat însă deloc, Splinter Cell-ul original fiind oricum unul dintre cele mai plăcute jocuri din ultimul timp. Așa că, din punct de vedere al single player-ului, toate bune și frumoase, chiar dacă le-am mai văzut o dată.

Multiplayer

(De obicei nu este deloc recomandat un astfel de subtitlu, din cauza lipsei de impact pe care o are, însă în cazul de față trecem cu vederea pentru că este vorba nu despre multiplayer, ci despre MULTIPLAYER, băi tată bă!... lasă că vedeți voi...)

Ce trebuie să știți de la început este că partea de single player și partea de multiplayer au fost făcute de două echipe separate. Asta ca să vă răspund de pe acum la întrebările care o să vi se perinde prin cap când o să vedeți că în multiplayer se schimbă cam tot, de la controale până la gameplay și chiar grafică.

Aveți la dispoziție două părți combatante, o mână de hărți (destul de puține, dar am observat că cei de la Ubi au lansat câteva hărți noi pe Internet în ultimul timp) și cele câteva moduri de joc, care se învârt toate în jurul acelorași substanțe periculoase pe care trebuie să puneți mâna ori să le activați. Ca părți combatante aveți pe de o parte Mercenarii, și Spionii de cealaltă parte. Spionii sunt cei care trebuie să fure sau să activeze respectivele substanțe, iar Mercenarii sunt cei care trebuie să-i împiedice.

Buuun... Acum fiți atenți aici: cei care vor juca de partea spionilor vor avea o vedere 3rd person, la fel ca cea din single player, pe când mercenarii vor juca dintr-o perspectivă 1st person. Închipuiți-vă cum ar fi să jucați Splinter Cell ca FPS și o să vă dați seama de importanța acestei schimbări.

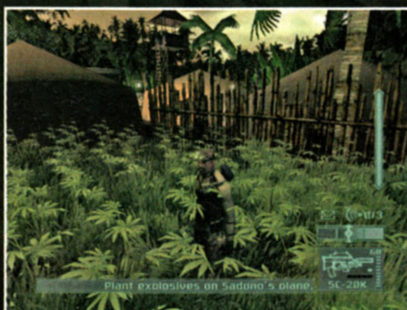
Însă acesta este doar începutul, pentru că stilurile de joc pentru cele două tabere sunt **complet** diferite. Practic, spionii vor avea parte de un gameplay asemănător cu cel din single player, iar mercenarii vor trebui să abordeze jocul dintr-o perspectivă mai în forță, specifică FPS-urilor. Închipuiți-vă că ați pune să se bată câțiva Sam Fisher din Splinter Cell cu o echipă anti-tero din Rainbow Six, ca să înțelegeți mai bine...

Faptul că spionii seamănă la mișcări și culoarea costumului cu Sam al nostru nu înseamnă că vă veți simți ca acasă în pielea unui astfel de ninja. În primul rând, controalele sunt modificate, iar interfața mult schimbată, ca să nu mai vorbim despre mișcările pe care le aveți în plus (sau în minus) sau despre gadget-uri. Dar șocul schimbării pe care îl veți simți când veți juca pentru prima oară multiplayer-ul ca spion nu se compară cu ce vă așteaptă pe partea mercenarilor. De perspectiva 1st person nu mai zic, dar o să amintesc de cele două noi moduri de vedere (absolut demențiale) și de limitarea din punctul de vedere al mișcărilor disponibile (nu mai puteți să vă cățărați pe pereți sau țevi etc.).

Toate aceste schimbări își vor spune cuvântul în timpul meciurilor, cu spioni mișcându-se prin întuneric, greu de detectat, dar fără să aibă posibilitatea



Sam Fisher, după ce și-a pierdut mințile (efectiv!)



Băieți, care are un foc?



să-și omoare adversarii de la depărtare (ci numai dacă le rup gâtul), și mercenari fără veleități acrobatice, un pic mai orbi, dar cu o putere de foc imensă. Se vede că cei de la Ubi s-au chinuit mult să facă imposibilul și să balanseze cele două tabere. În majoritatea cazurilor au reușit. Ca dovadă, avem de-a face cu unul dintre cele mai inovatoare și mai intense moduri de multiplayer pe care o să le găsiți în orice joc.

Singurele nemulțumiri pe care le am sunt legate de faptul că aici a dispărut indicatorul de lumină: dacă nu ești în modul normal de vedere, nu prea îți dai seama cât de ascuns sau vizibil ești (dar asta este o problemă minoră); și mai ales de limitarea la 4 (2v2) a numărului de jucători pe un server, ceea ce m-ar face să plâng dacă nu aș avea o vârstă și nu mi-ar fi rușine de voi.

Bă, Umbra-i soră-mea!

Chiar dacă este câteodată tras în jos de AI sau de poveste (deși opiniile anti-americane pe care și le exprimă câteodată super-spionul lor pică bine și ne aduc aminte că Ubi sunt totuși francezi), Splinter Cell: Pandora Tomorrow rămâne cel mai plăcut și jucabil stealth-action-game. Și tind să cred că asta nu se datorează numai faptului că este cam singurul joc de acest gen disponibil pe piață în acest moment, ci și faptului că este pur și simplu un joc bun (punct). Dar de ce ar trebui să-l cumpărați și să vă bucurați de el? Pentru campania de single player? Desigur, este plăcută și o să vă pice bine, dar o să o dați uitării în momentul în care o să descoperiți modul de multiplayer, în toată noutatea și intensitatea sa.

■ Mitza

P.S. La puțin timp după scrierea acestui articol, Mihai Sfrijan a fost observat îndreptându-se hipnotizat spre primul *errr* magazin de jocuri, bâlbâind ceva despre amanetarea câinelui, despre cumpărarea tuturor copiilor de Far Cry și Splinter Cell și despre supremația francezilor în ceea ce privește brânzeturile puturoase.


O, păpușă...



Uzinele Roman, înainte de disponibilizare


Bicicleta mea!!! Weeeeee...



O poveste simplă, cu un om și-un câine


Ia zi mă, tu ai lăsat țigara aia aprinsă?

Titlu	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Gen	Action/Stealth
Producător	Ubisoft Montreal
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft România Tel. 021.569.06.00
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32MB
ON-LINE	www.splintercell.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	10/10
Storyline	7/10
Impresie	9/10

8,6

Knights of the Temple

Prin foc cu sabia

Când totul pare pierdut, când binele se transformă subit în rău, când hangiul îți botează vinul, când noaptea devine zi, iar ziua devine noapte, când episcopul local îți răpește iubita cu vădita intenție să o dea dracului (la propriu), e semn că ceva e putred și nu e vorba de gardul pe care ai promis că îl repari înainte să te salte templierii la ei în ordin. Și atunci ai două lucruri de făcut: să dormi în continuare sau să pui mâna pe toroipan și să sari pe ei, mama lor de sataniști. Ca un om iubitor de dreptate, vei alege a doua variantă, te vei instala comod în fața monitorului și vei deveni...

Paul, templierul minune

Care, spre deosebire de confrații săi, nu mănâncă gem și în nici un caz nu face prune. În schimb, face pe dracu'n patru să-și salveze iubita din ghearele unui episcop diabolic. Și în cazul în care credeți că fecioara neprihănită a fost răpită doar pentru a fi sclava iubirii episcopului, vă înșelați amarnic. Adelle, o fecioară (și nu mă refer la zodie) care mustește de paranormal, a fost răpită pentru a fi oferită marelui Satan în schimbul unor mici favoruri (printre care se numără și „world domination"(TM)). Ceea ce urmează este scenariul tipic: băiatul se întâlnește cu răul, băiatul pune mâna pe sabie, băiatul stârpește răul, băiatul salvează fata și, în final, băiatul apare în Hall of Fame. Sfârșit. Clișeu hollywoodian, plictisitor de la început până la sfârșit. Dar, ca să nu fiu rău, povestea nici nu prea mai contează pentru că, să fim sinceri, nu povestea ne interesează pe noi, ci modul în care Paul al nostru trece prin poveste ca gâsca prin apă sau, mai sugestiv, ca Mihai Viteazu prin turcime, ca Vodă prin Lobodă, ca Țepeș prin Boieri, ca... v-ați prins voi.



La dușman în cască oare cine bate?

... cel mai probabil Paul. Și nu cu duhul blândeții, cum ne-am aștepta din partea unui om al Domnului, ci cu buzduganul, sabia sau toporișca din dotarea oricărui templier care se respectă. Un arsenal destul de subțire, cu toate că, din când în când, mai pui mâna pe câte un upgrade (de obicei tot o sabie, dar puțin mai mare). După cum spune Paul, „the good Lord always provides", deși putea fi puțin mai darnic. Era cât p-aci să uit. Cei de la Starbreeze (producătorul) l-au dotat pe templier și cu un arc pe cât de impresionant, pe atât de inutil. Eu l-am folosit doar de două ori, pentru a rezolva un puzzle (care consta în anihilarea unei frânghii malefice care ținea din scurt un pod sfânt). Tocmai pentru a suplini numărul mic de arme, Adelle te va învăța patru vrăji (extrem de utile), care îți vor face viața mult mai ușoară.

Dacă arsenalul nu pare prea impresionant, atacurile și combinațiile lor (aka scheme) sunt prezente într-un număr destul de mare și au darul de a te pune puțin pe gânduri. Deși nu aduc nimic nou (același individ care învârte aceeași măciucă), fluiditatea și grația cu care sunt executate reprezintă o mare bilă albă pentru Starbreeze și cavalerul lor. Din păcate, ofensiva are prioritate, în defavoarea defensivei, care este aproape ignorată. Singurul mod de a te proteja este o tastă numită „Block" și atât. Nici o altă mișcare în plus. Se simte lipsa unei rostogoliri în laterală pe sub barda inamică, a unei sărituri consistente în spate și așa mai departe. Curios este că „dujmanii" folosesc aceste tactici. Și dacă ei pot, tu de ce să nu poți?? Ei, asta e... oricum nu prea stau în defensivă.

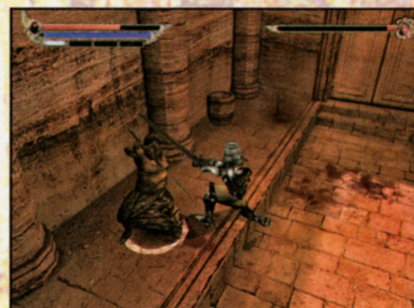
Și că tot vorbeam de cei care-ți pun



Probleme cu stomacul?



Duck hunt



Drept în numele Tatălui

beţe în roate, aceştia au fost înzestraţi cu atâta minte încât să te atace mai mulţi odată. Şi să se ferească de tine, nu să stea ca oile la tăiere. Nu sunt ei prea diverşi, dar îşi fac treaba (pe un nivel de dificultate mai ridicat) cum trebuie şi, din când în când, reuşesc să-ţi pună beţe în roate.

Acum că am vorbit despre inamicii fizici, în câteva cuvinte o să vă povestesc despre inamicii minţii, mai clar, despre puzzle-uri. Cuvântul de ordine este *simplu*. Nu-ţi pun mintea prea tare la contribuţie, dar totuşi mai adaugă puţină (foarte puţină) savoare jocului. Şi nu sunt prea des întâlnite. Atât.


Ăăaaargh!!!

Ce se-aude prin castel / E măciuca lui Săndel

Luând în considerare plângerile ce mi-au fost adresate cu privire la ignorarea părţii sonore a gladiatorului, o să dedic un capitolaş întreg audio-vizualului templier. Şi asta nu pentru că m-aş simţi cu musca pe căciulă, ci pentru că sonorizarea a fost unul dintre puţinele lucruri care m-a atras la acest joc şi m-a făcut să-l termin. Pentru început, atmosfera medievală prin care îţi târăşti picioarele este puternic accentuată de o muzichie pe măsură. Medievală şi ea. Momentele de acalmie sunt însoţite de acorduri line, care parcă te îmbie la o meditaţie profundă cu privire la paloşul de la brâu şi la scopul lui pe pământ, iar măcelul se petrece pe un fond muzical războinic (cu o tentă orientală), rupt parcă din filmele cu Mihai Viteazul. Asta dacă respectivul film ar fi fost făcut de Ridley Scott. Dacă soundtrack-ul v-a plăcut la fel de mult ca şi mie, formaţia care s-a ocupat de el se numeşte Within Temptation, iar pe site-ul oficial KoT există un link către un mic videoclip.

Muzica este completată (sau invers) de efectele sonore demne de un filmuleţ cu vikingi. Şi acum îmi sună în urechi sunetul (delicios sunet!) scos de toracele unui călugăr străpuns de paloşul lui Paul. Sau clinchetul vesel al sabiei lovite de armura unui nefericit aflat la locul nepotrivit (adică la capătul greşit al paloşului). Altfel spus, o sonorizare de nota zece, care reuşeşte să mai taie puţin din greaţa pe care un jucător neobişnuit cu un asemenea gen de action ar putea-o simţi la început.

Knights of the Graphics

Cum se vede? Departe de a fi spectaculoasă, grafica totuşi îşi atinge scopul şi oferă o atmosferă credibilă. Cam prea mult maro, dar presupun că aşa arătau castelele pe atunci. Şi motoraşul acesta grafic este tare milos cu placa video. De exemplu, acasă am un GeForce 2, care, în mod surprinzător, nu a fost ucis cu brutalitate de către sus-numitul engine. O nemulţumire am şi eu. Apa nu prea este prezentă în joc (vreo câţiva centimetri pătraţi în total). Şi presupun că nu le era prea greu să folosească o textură mai acătării, pentru că ceea ce am văzut eu părea mai degrabă o pată de ulei decât un pârâiaş. Bine că nu am dat prea des din lac în puţ. De fapt, am dat, când am văzut camera şi controlul, dar după o oră de butonat m-am obişnuit.

O mare de linişte

Nu e rău, nu e bun. În schimb, e scurt, ceea ce poate constitui un avantaj, deoarece nu ai timp să te plictiseşti. Eu l-am terminat în câteva ore şi a fost destul de relaxant. În fond şi la urma urmei, asta şi contează. Să te relaxezi după o zi grea de muncă (Grim Fandango sau orice altceva îţi pune mintea la sapă). Şi din acest punct de vedere, e ok.

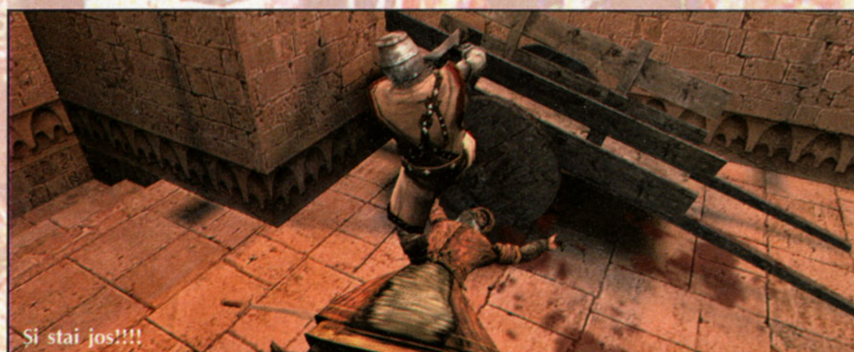
■ cioLAN

Titlu	Knights of the Temple
Gen	Action
Producător	Starbreeze
Distribuitor	TDK mediactive
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.knightsofthetemple.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	9/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	6/10
Impresie	7/10

7,2


Şi stai jos!!!!

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword

Sabia lui Temistocle cade peste ceafa teroriştilor

Cu ocazia tuturor atentatelor ce ne „luminează" viaţa în această perioadă, ce poate fi mai frumos decât să intri în pielea celor care se luptă cu acest flagel al epocii moderne? Totuşi, terorismul modern nu este ceva complet nou pe firmamentul luptelor ce s-au purtat de-a lungul timpului. Credeţi că arabii ăştia care pun bombe peste tot pe unde găsesc o şcoală mai acătării sau un tren mai frumos colorat sunt primii care sabotau producţia de oameni pe metru pătrat? Nici pe departe. Ordinul ăsta al fanaticilor religioşi, sau „luptători pentru libertate" cum le place să-şi spună, are nişte rădăcini ale naibii de adânci. Atât de adânci că se tot sapă după ele de sute de ani şi tot degeaba. Foarte cunoscuta serie Rainbow Six, patronată de fostul trupaş de elită Tom Clancy, se ocupă în mod fantezist tocmai de lupta care se duce peste tot împotriva cuiburilor de terorişti. Ştiu că nu se dă nimic nici la televizor, nici la radio, despre intervenţiile în forţă ale trupelor antitero, dar sunt convins că, peste tot în lume, măcar săptămânal se întreprinde o acţiune de curăţare a unui club de neo avangardişti, care au tot felul de planuri, care mai de care mai cucuiete şi toate realizabile doar cu arma în mână.

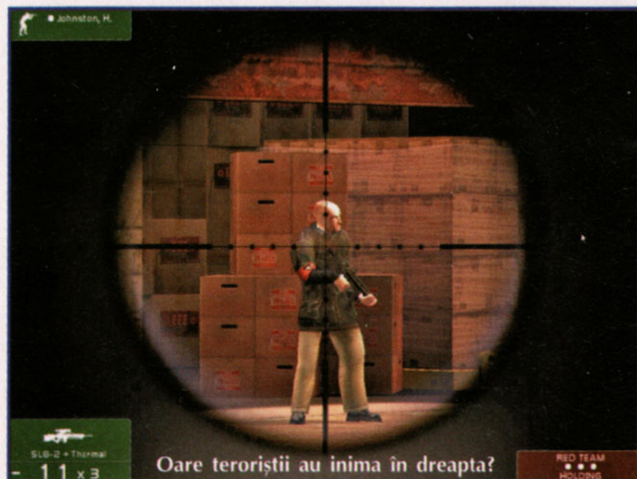


Urmarea urmărilor

Jocul de faţă urmăreşte acţiunea pe care credeai că ai rezolvat-o în Raven Shield. Şi eu am fost destul de surprins când am văzut că Athena Sword se instalează peste Raven Shield, lucru care nu mă putea duce cu gândul decât la o singură concluzie: jocul nu poate aduce nimic nou din punct de vedere grafic, la sunet sau la gameplay, deoarece foloseşte acelaşi engine. Destul de curioasă această strategie a celor de la Ubisoft, mai ales că Athena Sword apare, faţă de predecesorul său, la o distanţă în timp considerabilă. Nu se pune problema că nu ar fi avut timp să lucreze la el şi că au vrut să prindă piaţa imediat după succesul avut cu Raven Shield.

Încă un punct în minus pentru acest Athena Sword, lansat doar sub formă de expansion la un an faţă de tăticul lui, este faptul că este depăşit în totalitate de restul jocurilor aflate pe piaţă în acest moment. Este un lucru foarte bine ştiut că tehnologia face nişte paşi gigantici de la o lună la alta, nu doar de la un an la altul, iar cu toate acestea Ubi a considerat că se poate baza pe engine-ul prăfuit din Raven Shield. Cu toate că Unreal Warfare a fost cel mai tare la vremea lui, trebuie să ne gândim că vremea lui a fost acum un an. Cu toţii ştim ce înseamnă un an în cazul tehnologiei jocurilor.

Trecem de acest prag peste care Athena Sword s-a chinuit cu greu să sară şi să ne gândim la ceea ce este nou



Oare teroriştii au inima în dreapta?

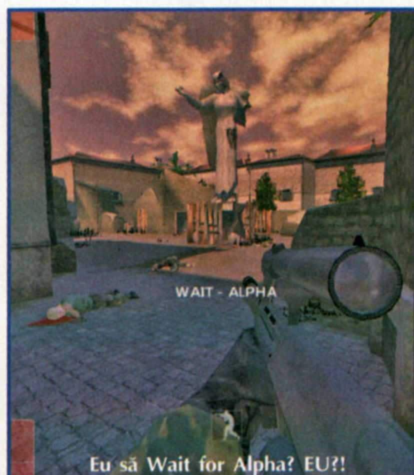


Eu trag în cutie, voi vă descurcaţi!

în jocul acesta. Pentru început, povestea, în care neohitleriștii își fac apariția pe marea scenă a luptelor internaționale. Cu toate că se credea că ai reușit să îl închui pe liderul mișcării respective într-o închisoare federală, de unde nu mai putea face nici un rău, iată că resturile organizației sale continuă să facă ravagii în întreaga lume. După cum erai obișnuit din Raven Shield, nu cunoști toate detaliile de la început, cu toate că filmulețul de intro îți dă ocazia să îți faci o imagine de ansamblu a situației.

Nelegiuiții te poartă pe tot globul, prin tot felul de locații, care mai de care mai extravagante, de unde îți dai seama că oamenii cu bani nu sunt nici pe departe la fel de mulțumiți ca cei fără bani, deoarece se plictisesc de moarte și caută să mai găsească un fel de relaxare în necazul altuia. Din nefericire, acest expansion este la fel ca și originalul: scurt în draci. Doar opt misiuni, dintre care majoritatea implică salvarea unui anumit număr de ostatici. Știm cu toții că repetiția este mama învățăturii, dar nici chiar în halul ăsta! De vreme ce majoritatea misiunilor au loc în spații închise, unde nu prea sunt multe briz-brizuri grafice care să te tragă de nas să te uiți la pereți, partea cu grafica spectaculoasă, ce a stat dintotdeauna la baza unui joc bun, are mult de pierdut. Mai ales că nu este nimic nou, două sau trei locații fiind aceleași cu cele din Raven Shield.

Ce este de lăudat este faptul că nu are bug-uri. Și nu vorbesc doar despre obișnuitele arme și capete trecute prin pereți sau despre dușmani care se văd jumătate ieșiți din case, ci chiar despre gameplay. Nu vei vedea niciodată un coechipier blocat într-o ușă sau un terorist care te așteaptă să intri în cameră stând cu spatele la ușă și cu fața la perete. S-a umblat destul la capitolul AI, dar totuși îți mai vine din când în când să dai cu tastatura în masă când îți moare o echipă întreagă secerată de un singur terorist, care stă după ușă. Ca să nu mai spun despre momentele în care pierzi misiunea deoarece un antitero îl omoară, odată cu teroristul, și pe ostaticul păzit de acesta...



Eu să Wait for Alpha? EU?!

Ce să mai fie?

Inovațiile acestui expansion nu sunt ele prea multe și nici prea semnificative. Totul se rezumă la cele șase locații proaspete și la cele șapte arme noi adăugate arsenalului. Nici acestea nu aduc o schimbare semnificativă gameplay-ului, deoarece sunt variațiuni pe aceeași temă. Singurele cu adevărat noi și deosebite sunt pistolul Beretta M93R, ce poate trage foc cu foc sau rafală de trei gloanțe, și pușca cu lunetă HK SL8-1 (SL8-1 5.56mm), care este o adevărată bijuterie. În rest, senzorul cu care observi prin pereți bătăile inimilor inamicilor rămâne scula principală cu care pleci la atac, iar flashbang-urile te pot scoate din situații foarte nasoale. Dar aceste lucruri nu sunt noi.

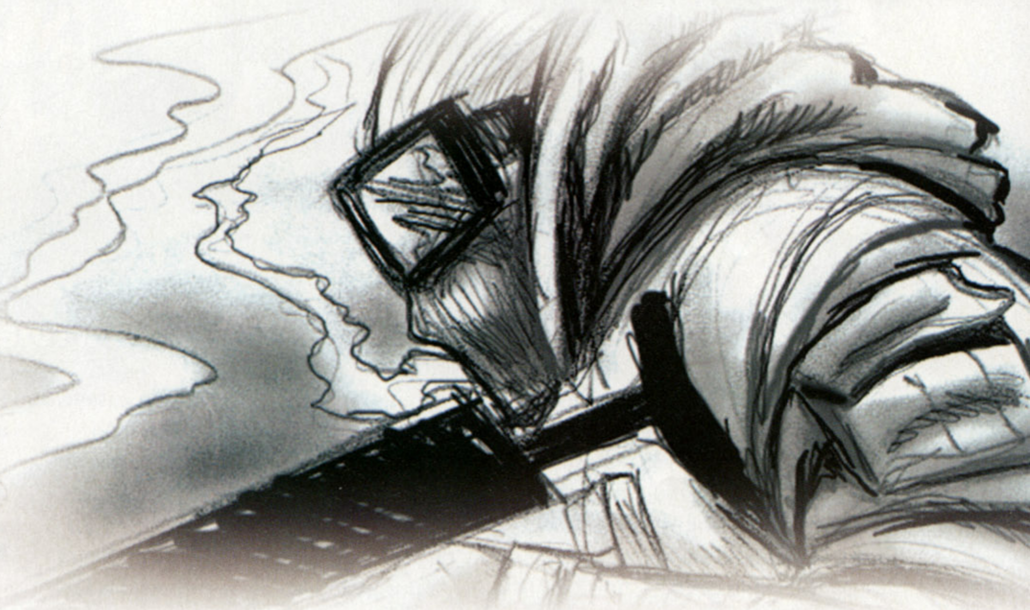
În general, acest expansion ar fi fost foarte bine primit dacă ar fi fost lansat acum câteva luni bune, când toată lumea, proaspăt uimită, se plângea de Raven Shield că ar fi foarte scurt. Dar acum ne lasă același gust: „Prea scurt, vrem mai mult!"

Sper ca următorul joc ar seriei să fie un stand alone și să se bucure de toate inovațiile timpurilor noastre.

■ Koniec



Băieți, tot ce găsiți facem jumi-juma



Titlu	Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword
Gen	FPS/ Expansion Pack
Producător	Red Storm Ent.
Distribuitor	Ubisoft Entertainment
Ofertant	Ubisoft România Tel. 021.569.06.00
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.ravenshield.com/athenasword.php

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	**6/10**
Sunet	**9/10**
Gameplay	**6/10**
Multiplayer	**7/10**
Storyline	**8/10**
Impresie	**6/10**



Lords of the Realm III

Lords of the Realm a înviat(?)

Pătruns de spiritul pascal, vă întâmpin cu un voios, „Lords of the Realm a înviat!!!". Și dacă cineva acolo sus mă iubește îndeajuns de mult încât să închidă ochii la miniblasfemia de mai sus, poate apuc să vă mai zic câte ceva despre el. Înainte de toate, țin să vă avertizez că articolul de mai jos poate conține violență verbală gratuită, cruzime față de pixeli și poligoane, atitudini dăunătoare tineretului iubitor de pace și așa mai departe.

Totul a început de la dorința de a reedita succesul obținut cu mulți ani în urmă cu Lords of the Realm II. Atmosfera medievală, sentimentul acela bestial pe care îl simțeai când puneai țăranii să construiască săbii sau castele, vocile total demențiale și săbierii cei danezi (mulțumesc băieți, mi-ați fost de mare ajutor) au fost o rețetă sigură de succes. Și dacă atunci s-a putut, acum de ce nu ar fi posibil? Zis și făcut. Sierra i-a pus pe iobagii de la Impressions la treabă și, cu chiu cu vai, în vreo doi ani, Lords of the Realm a văzut iar lumina zilei.

Totul s-a sfârșit în momentul în care am fost anunțați că joculețul aici de față a suferit o groază de schimbări. La început, am crezut că în bine. Un engine 3D era absolut necesar. Și mai multe națiuni implicate în conflict nu ar strica. De aceea, am scris un preview foarte optimist și am fost hotărât să scriu un review și mai optimist. Dar ce te faci când „ăia" nu te lasă? De fier să fii și tot nu-ți poți stăvili o lacrimă de ciudă când vezi ce au făcut „ăia" din Lords of the Realm.

Serfs of the Real Time

Prima chestiune care sare în ochi încă de la început este că LotR III este complet real time. Și cuvântul *complet* nu a avut niciodată o mai mare însemnătate ca aici. Ce vreau să spun e că totul se petrece în timp real, de la administrarea regatului până la luptele de stradă sau de castel. Deși frumos la


Jos de pe zidul meu!


De ce nu or fi intrat prin gaură?


Băieții au ieșit prin oraș

prima vedere, țin să vă amintesc că în Lords of the Realm II tot ceea ce ținea de bunul mers al feudei obținute cu trudă (și cu o cârcă de indivizi înarmați) constituia partea de TBS a joculețului. Un real time ar fi adus numai haos. Și cam asta s-a întâmplat, deși Impressions s-a hotărât să mai reducă din grijile care vă împovărau înainte. Mare greșeală. Căci ce era mai frumos decât să puneți țăranii la treabă în mine sau pe câmp? Poate doar recrutările ălea sălbatice care depopulau feuda și creau o stare de nemulțumire soră cu răscoala lui Gheorghe Doja. Cu lacrimi (care tind să-mi scurtcircuiteze tastatura) în ochi vă anunț că toate acestea au dispărut. Și a dispărut și fierarul. Altfel spus, a dispărut cam tot ceea ce ținea de managementul regatului. În schimb, au apărut vasalii cărora le dați pământ și-i lăsați să se ocupe de toate treburile. Și fiecare regat a fost împărțit în mai multe fiefuri care produc mâncare, bani sau ostași (mercenari sau nu), în funcție de vasalul care le administrează. Interesant lucru, dar parcă trebuia mult mai mult.

Dar fiindcă eram la Real Time, să vă spun cam ce înseamnă el în cazul nostru. Păi în primul rând, înseamnă un caft pe mai multe fronturi. Ua, ce fain, ar putea urla unii dintre voi. Da, e fain de tot, numai că imaginați-vă următoarea situație: un vecin vă bate la poarta castelului, un altul tocmai v-a atacat feuda generatoare de bani, iar cinci dintre armatele voastre se chinuiesc să câștige cinci bătălii. Adăugați și o lipsă acută de bani, ce implică în mod automat o revizuire a administrației (a se citi „schimbarea unor vasali"), și veți obține o situație interesantă. Interesantă, dacă nu ar fi trebuit să vă ocupați de toate lucrurile într-un interval de trei minute. Sau dacă în timpul luptelor timpul s-ar fi oprit în regat. Dacă... și aș putea continua până mâine. Într-un final, lucrurile scapă de sub control dacă în fața monitorului nu se află un maniac al RTS-urilor. Dar aceștia sunt destul de puțini, iar eu nu sunt unul dintre ei. În fine, concluzia este una singură: în afară de atmosfera medievală, jocul nu are absolut nimic în comun cu predecesorul său și este dovada că, uneori, așchia sare departe rău de tot de trunchi. Poate doar sistemul diplomatic mai amintește de LotR II, dar să mor eu dacă am mai avut timp să mai și tratez cu vecinii.



Pe ei, arcașii mei!!!

Lords of the Tactics

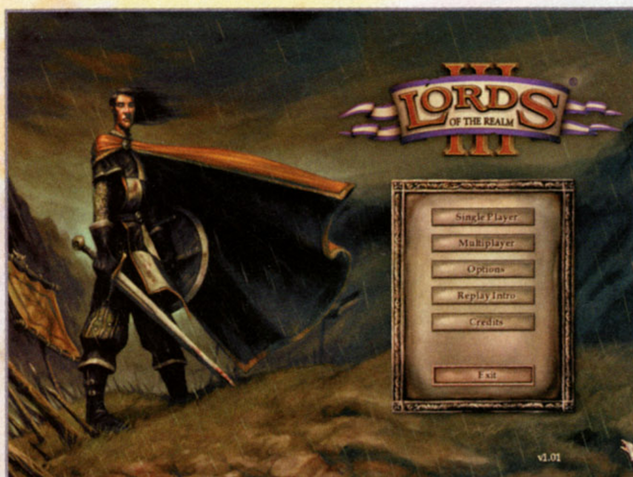
Dacă partea de management este un eșec total, lupta efectivă și diversitatea unităților (proprii fiecărei națiuni) mai spală puțin din păcatele lui Impressions. În primul rând, deși nu mă așteptam, la nivel tactic se observă o îmbunătățire drastică față de LotR II. Ce mă face să spun asta? Totul este mult mai organizat, au fost introduse formațiile tactice (în funcție de calitatea unităților respective, acestea cresc la număr), iar vasalul a coborât de pe tron și „însuși mână în luptă vijelia îngrozitoare". O altă noutate constă în renunțarea la individ și în adoptarea unor tactici de grup. Astfel, nu comandați fiecare unitate în parte, ci tot grupul de care aparține, grup condus de către un cavaler destoinic și burdușit cu hitpoints. O idee bună, deoarece asta înseamnă executarea cu ușurință a unor manevre ce ar fi necesitat altfel o răbdare de fier. Acum vom zăbovi puțin la cavalerii de care vă pomeneam mai devreme. Deși foarte aspectuoși, ei nu sunt puși doar de decor, ci, datorită atributelor care-i caracterizează, au un efect benefic asupra trupelor din subordine.

Când vine vorba despre asedii (pe care le iubeam înainte să fac cunoștință cu jocul aici de față), treaba se strică mai rău ca vremea în luna martie. Aici aveți cea mai mare șansă ca lucrurile să vă scape de sub control. Începând cu trupele care se înghesuie la baza zidului, unde rămân blocate (în caz că nu devin una cu zidul), și sfârșind cu arcașii pe care vă chinuiți o jumătate de oră să-i


Ceva haotic rău...


Nimic nu se compară cu un castel...


Haos, anarhie!!!


Fără cuvinte...


Harta strategică

băgați în turn, totul vă atrage către butonul QUIT. Singura alternativă. Pentru că a lăsa AI-ul să se ocupe de luptă e cea mai mare prostie pe care ați putea să o faceți. Se mișcă lent și se mișcă prost. Un alt eșec cât se poate de rușinos.

Lords of the Graphics

Arată bine. Arată așa de bine, încât, pentru vreo 20 de minute, chiar m-a păcălit că ar fi un joc bun. În primul rând, sunt 3D și peisajul și unitățile. Norișorii mângâie pământul cu umbra lor, copacii foșnesc în bătaia vântului, iar pârâiașele curg la vale într-un mod cât se poate de frumos. Asta până la primul bug, când vă treziți că v-a dispărut textura de pe castel. Sau că oamenii voștri nu mai sunt decât niște pete prin peisaj. Dar asta se întâmplă destul de rar. Harta strategică arată și ea impresionant, deși vor exista momente în care va fi foarte greu să vă orientați. Ceea ce m-a deranjat a fost că pe mini-map sunt marcate numai feudele, nu și parcelele în care acestea sunt împărțite, deși acest lucru mi-ar fi ușurat cu mult treaba. În sfârșit, ceea ce contează e că grafica are în mod sigur un cuvânt de spus cu privire la distanța la care veți arunca CD-ul cu jocul.

Lords of the Sound

Săbii, armuri, muzică medievală, voci cavernoase de cavaleri, iată o formulă de succes. Din fericire, ea a fost aplicată și în cazul nostru, sonorizarea fiind unul dintre puținele capitole în care Impressions și-a făcut treaba cum trebuie. Dar, primul lucru care sare în ochi e directorul *Audio*. Un gând încolțește în minte și vă amintiți că un individ a inventat Winamp-ul. Urmarea nu e greu de ghicit și constă într-un playlist plin și un hard mai gol cu 400 de mega.

Lords of the Failure

Eu am iubit Lords of the Realm II cu toată ființa mea, deși strategiile nu erau unul dintre punctele mele de interes. Sătul de „noutățile" afișate în ultimul timp, am renunțat la a dori un joc nou, plin de „idei" și „inedit". Tot ceea ce voiam era aceeași Mărie cu o pălărie trendy, adecvată mileniului în care ne aflăm. Dar nu s-a putut. Pentru că niște creiere luminate s-au hotărât subit că Real Time-ul e bun la toate. Și o fi el bun la toate, dar există niște limite. Pe care Impressions le-a depășit cu vârf și îndesat și astfel a pus cruce unuia dintre cele mai bune jocuri pe care lumea le-a văzut de la Dune 2 încoace. Și, dacă nu mi-ar sări BSA-ul în cap, v-aș recomanda să faceți o tură la cel mai apropiat pirat și să-l cumpărați de acolo. Pentru că atât merită. 80 000 de lei, nu 20 de dolari cât cer ăia pe el. Aș putea spune că jocul este destinat doar fanilor înrăiți, dar mi-ar sări în cap. Nu e așa. Target-ul e altul și este compus din niște RTS-iști atât de fanatici încât nu contează că jocul e un junghi și că, într-adevăr, a târât blazonul Lords of the Realm prin noroi. Atât. Și cu scorul de rigoare. Nici măcar de bășcălie nu mai am chef...

■ cioLAN

Titlu	Lords of the Realm III
Gen	RTS
Producător	Impressions Games
Distribuitor	Sierra
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	games.sierra.com/ games/lordsIII/

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	**8/10**
Sunet	**8/10**
Gameplay	**4/10**
Multiplayer	**7/10**
Storyline	**7/10**
Impresie	**2/10**

6

LECTIA 5.
TEHNICI EFICIENTE
IN COUNTER STRIKE

1. mișcă mouse-ul spre dreapta

2. retragere rapidă spre dreapta, țintești la cap și clic, primul oponent eliminat

3. eschivă la stânga

4. semi-întoarcere dreapta și clic, headshot, al doilea oponent eliminat

15 DECEMBRIE 2003 - 31 MAI 2004

CURSURI DE AUTO-APARARE

LUNI-DUMINICA 24/24 / DIVERSE ARME / CEI MAI BUNI VOR FI PREMIATI / ACUM LINK MANIA DA PREMII !

Dacă pierzi timpul jucând Counter Strike sau Pac Man, câștigă-l pe Link Mania. Participă și tu, ziua sau noaptea, iarna sau primăvara, la concursul care strânge cei mai buni concurenți de jocuri online din România. Concursul Link Mania are loc între 15 decembrie 2003 și 31 mai 2004 iar premiile sunt pe măsură: computere performante, jocuri originale, playere mp3, sepci și tricouri Link Mania.



Pentru mai multe detalii:
www.linkmania.ro



rds.LINK

Battlefield Vietnam

De ce n-a trimis Hitler trupe în Vietnam?

Răspunsul acestei întrebări pare a fi extrem de simplu: pentru că Hitler a murit cu douăzeci de ani înainte de războiul dintre armata SUA și cea pusă pe roți/șenile/opinci de Vietnamul de Nord. Și totuși, există o legătură (după cum există și o explicație): Electronic Arts, cum bine știm cu toții, ne-a fericit cu minunatul Battlefield 1942, urmat de și mai minunatul Battlefield 1942: The Road to Rome, urmat de ultraminunatul Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II. Adică jocuri cu 1942 în titlu, adică jocuri cu Al Doilea Război Mondial. Și ce legătură au toate acestea cu Battlefield Vietnam. Sincer? Titlul, engine-ul (zice-se rescris complet) și conceptul de joc.

Să le luăm însă pe-ndelete. Titlul sugerează chiar și celor mai puțin versați în ale jocurilor că este vorba despre ceva cu război, iar celor versați, că discutăm despre un FPS multiplayer. Clar până aici? Buuuun.

Engine-ul: ei, aici se complică situația. Battlefield 1942 avea un engine numai al lui, producție DICE. Suedezii au fost cooptați însă de mărinimosul distribuitor (EA) și li s-a propus să mai scoată ceva coroane din toată afacerea. Așa că, după ce au vârât ștecherul Battlefield 1942 în cele două prelungitoare (cel cu drumu' la Roma și cel cu armele cu secreție), a venit momentul unui nou joc. Nou joc? Asta se întreabă orice om normal, care se așteaptă ca un „nou joc” să fie nou, adică ceva pe care dă banii tocmai pentru că nu l-a mai jucat până atunci.

Între timp, lumea industriașă a gaming-ului n-a stat și, după ce a secat (aproape) toată măduva din WWII în toate genurile de joc posibile, a trecut pe Vietnam. O adevărată manie a războiului care a privat sărmana țărișoară asiatică de 14% din populație a invadat mințile și planurile de afaceri ale mai tuturor producătorilor importanți de jocuri. După Vietcong și Vietcong: Fist Alpha, de ce să nu curgă acum cu ShellShock: Nam '67, Conflict: Vietnam și, evident, Battlefield Vietnam?

Nu-i Garandu' ca M16

Battlefield Vietnam este, fără supărare, un mare MOD de BF1942, care însă costă cât un joc nou. Nu mă înțelegeți greșit: nu e nevoie să aveți instalat BF1942 pentru a juca BF Vietnam, însă, cel puțin pentru mine, tot aia a fost. Totuși, faptul că cele două jocuri sunt aproape identice nu m-a făcut să mă „bucur” mai puțin de noul Battlefield (o să explic și ghilimelele astea mai încolo...).

Am jucat și terminat BF1942 în single player. O să vă întrebați poate





Cu Huey la vânat T-54



... și ne iubeam în orez...


Da, în fundal e napalm la lucru

dacă sunt tâmpit... Mai tâmpit decât AI-ul? Nu cred. Battlefield este conceput pentru multiplayer, masiv chiar (până la 64 de jucători). Acolo stă farmecul jocului care, în cazul în care este jucat de echipe bine organizate, bate la fund orice FPS haotic în multiplayer. Totuși, e o chestie să aduni 64 de indivizi care să vrea și să poată juca BF Vietnam în rețea! Și atunci rămâne fie single player-ul (o idioțenie absolută, în care AI-ul își bate joc de tine), fie cooperative-ul. Cu alte cuvinte, nici aici nu s-a schimbat mare lucru față de BF1942. Ce-i drept, s-a muncit din plin la modelele soldaților, ale armelor și ale vehiculelor (care au trebuit „aduse" în Vietnamul anilor '60), ba chiar și la grafică în general, care e acum mai ierboasă. Urmarea: sisteme pe care BF1942 mergea ca uns cu toate alea date la maxim de-abia mai respiră în BF Vietnam. Dar să trecem și peste asta.

Mă pun eu supărat cu burta pe mina antipersonal și mă avânt încruntat, cu țigarea în colțul gurii, înspre liniile nord-vietnameze. Și dă-i hărți kilometrice, cu o varietate impresionantă de forme de relief, cu vegetație luxuriantă... totul plin de idioți extrem de preciși (AI-ul inamic) și de idioți-idioți (AI-ul aliat – de aici și ghilimelele de dinainte).

Dar nu are sens să mă mai leg de AI. Că, totuși, BF 194... ăsta, Vietnam este pentru jocul în mulți.

Foarte frumos din partea producătorilor să ne pună în meniuri paișpe' hărți cu specific migdalat și cu tentative abuzive de a lua foc la contactul cu napalmul. Mai precis, ne putem împușca toți prietenii în 14 locații exotice, printre care vechiul Hue (unde își dau omorul vietnamezii între ei, ca-n „Nord și Sud", nu alta), ruta Ho Chi Minh, Cambogia (nedemocrată), valea Ia Drang (unde poți fi unul dintre cei 32 de americani înconjurați de către cei 32 de vietnamezi de nord – în realitate au fost 450 de americani în ghearele a 2000 de asiatici supărați) și așa mai departe...

Aș fi nedrept dacă aș spune că BF Vietnam este un joc prost. Feeling-ul este de milioane, armele sunt modelate superb, ai posibilitatea să te dai cu Huey, cu Cobra și cu F-4 Phantom II (de partea SUA), respectiv cu Mi 8, MiG-17 și MiG-21 (de partea NVA), acestea fiind doar zburătoarele. Nu mai vorbesc despre nebuniile blindate (BTR 60, strămoș al TAB-ului, este un deliciu absolut), despre jeep-uri, bărci cu motor, artilerii mobile și chiar scutere vietnameze... atenția la detaliu este maximă și nu pot decât să dau pe spate și să rămân acolo. Cât privește armele, M16 (cu varianta Sniper) rămâne vedeta, însă nici AK-47 nu lipsește, așa cum nu lipsesc nici unele arme comuniste puțin cunoscute (cum ar fi M-91/30 Sniper Rifle). Interesant e că infanteria dotată cu armament antitanc a devenit una dintre cele mai puternice unități, dat fiind că vehiculele nu mai pot fi distruse atât de ușor cu grenade. În plus, alături de lansatorul de rachete, a apărut acum și mitraliera de 7,62mm (m60 la americani, RPD la vietnamezi), cu o precizie înfiorătoare.

Pușchi-pușchi, tanchi-tanchi

Ce s-a schimbat radical? Hmmm... radical... S-a introdus un „cronometru" care arată cât timp mai e până se schimbă steagul de la punctul de respawn pe care încerci să-l iei sub control, s-a introdus o „hartă" 3D (interfață in-game), pentru orientare directă, s-a introdus un sistem de avertizare în cazul în care punctele de respawn sunt atacate și s-a mai introdus un nou mod de joc (Expanded Conquest) – variațiune a Conquest-ului întâlnit și în BF1942.

Însă deliciul, marea chestie din BF Vietnam, este muzica. Un soundtrack mai potrivit pentru un joc cu Vietnam nu cred să existe: Deep Purple, Grace Slick, Jefferson Airplane, CCR etc. Muzica este atât de bine aleasă încât nu de puține ori am întârziat să intru în joc doar pentru a mai asculta piesele (hărțile se încarcă încet de tot, așa că e timp și pentru muzică, și pentru citit pastilele istorice pe care ni le-au servit producătorii).



Per total, Battlefield Vietnam este un joc care merită atenția maximă... pe care o merită un MOD foarte bine făcut.

■ Mike

Titlu	Battlefield Vietnam
Gen	FPS
Producător	Digital Illusions CE
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	min. PIII 933MHz
Memorie	min. 256 MB RAM
Accelerare 3D	min. GeForce 3 64 MB
ON-LINE	www.eagames.com/official/battlefield/vietnam/us/home.jsp



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	7/10

8,4



THE DEVIL INSIDE

Big Brother feat. Jocu' cu moartea

Au fost jocuri tari! Au fost jocuri beton! Au fost jocuri istorice! LEVEL v-a oferit până acum unele dintre cele mai bune jocuri din istorie! Asta ca să nu mai vorbesc despre Robo Rumble... eh, au fost și bune, și mai puțin bune, însă de data aceasta am spart cu siguranță gura târgului. Pentru că în numărul LEVEL din mai 2004, adică în cel de față, primiți cadou un joc cu totul special, cu totul aparte... ciudat, atât de ciudat încât te întoarce pe dos... este the one, the only, the magnificent... The Devil Inside.

Imaginați-vă acum că toate acestea sunt spuse de un individ cu o voce tabagică (ăla de vorbește în promo-urile filmelor americane)... Și mai imaginați-vă ceva: stați în fotoliu, calmi, relaxați, porniți televizorul și schimbați pe canalul pe care începe nu Vrei să fii miliardar, nu Big Brother, nu Din dragoste, ci un show mai ciudat, mai (i)real, mai groaznic: THE DEVIL INSIDE!

Ideea din spatele jocului este că se pune de un show teve cu tot tacâmul: cu platou, lumini, public obligat să aplaude, fete frumoase care zâmbesc de zici că ai luminozitatea dată prea tare și, evident, cu un prezentator spilcuit, cu discurs, cu animație, scheme și fițe în el... totul pentru a atrage audiențe masive. Dar acesta este doar începutul: show-ul nu se desfășoară în platou, ci într-o căsoaie sumbră de lângă Hollywood, în care trebuie să intre jucătorul, în pielea lui Dave, fost polițiot, actualmente vedetă TV, respectiv în pielea lui Deva, o tanti stilată, frumoasă, dar cu o mică problemă: vine din Iad și lucrează pentru Dracul însuși. Pe bune!

The Devil Inside crește mare și frumos în jurul conceptului de „reality show". Jucătorul trebuie să pătrundă cât mai adânc în construcția cea lugubră și să se bată cu toți nemorții posibili pentru a... atrage audiența (și, între altele, pentru a-și salva propria piele, permanent amenințată cu putrefacția).

Jocul, creat de GameSquad și distribuit de Cryo (actualmente Dreamcatcher), este un action/adventure 3D (un fel de Tomb Raider cu o poveste care chiar te prinde). Combinația asta masculin/feminin – Dave/Deva nu e doar așa, de praful lumii și de drag în ochi, ci chiar *se merită*. Jocul este în așa fel construit încât e preferabil să „te dai" și cu El, și cu Ea, pentru a ajunge la marele final într-un mod cât mai cool cu putință.

Dave e tipul dur: pistoale, polizoare, shotgun-uri, mă rog, tot ce-i trebuie unui băiat cuminte pentru a pune la punct hidoșeniile de coșmar care se propagă în mod târâș-grăpiș. Printre creaturile întunericului care trebuie trimise... înapoi în întuneric, se numără zombie de toate culorile, formele, mărimile, vârstele și sexele (după o întâlnire cu bunicutza zombie înarmată cu Uzi îți creezi o nouă imagine despre abilitățile vârstei a treia); oameni executați în fel și chip și care acum se „bucură" de avantajele propriei morți (Hanged Criminals, Electrocution Victims etc.); monștri jupuiți etc. Dacă vreți să vă faceți o imagine completă asupra grădinii necrologice din The Devil Inside, instalați-l și-l vedeți voi pe Dracu'. ☺

Propuși pentru eliminare

Inițial, mi-a fost o silă totală de jocul acesta (îmi aduceam aminte vag de el, de pe vremea când K'shu îl butona). Și totuși, acum, că îl dăm întregii patrii, m-am apucat să-l joc și (poate sunt eu ciudat...) nu m-am dezlipit de ecran cu zilele. De ce? Păi pentru că te prinde, oameni buni!


Probleme cu tencuiala?




'prinselea pe balustradă



Camera te place! Camera te vrea!

Fiecare cap de zombie împrăștiat cât mai spectaculos atrage aplauze, ovații și poate chiar și câte un slow motion. În plus, în The Devil Inside chiar te simți ca un star de televiziune. Și asta nu doar pentru că publicul e alături de tine în permanență (când secționezi chirurgical un nemort, auzi cum se bucură, când încerci fără succes să deschizi o ușă, e dezamăgit, și când te uiți la statuia unei femei goale, cineva din public se trezește să bată apropouri...). Te simți star și pentru că producătorii au folosit una dintre cele mai tari găselnițe din istoria jocurilor: nu ești niciodată singur, pentru că WWWL@ are în permanență un cameraman care e ca umbra pentru jucător. Evident, individul poate să moară dacă monștrii dau prea mult în el, dar este înlocuit de un alt cameraman și oricum nu asta contează. Ce e fascinant în The Devil Inside este posibilitatea de a te folosi de cameră cum vrei. Dacă ai chef, te poți vedea prin ochiul camerei live, sau poți să joci normal (deși perspectiva „normală" este tot „filmată", de data aceasta de un obiectiv cu elice). Dacă n-ați priceput despre ce e vorba, după ce veți începe să jucați veți înțelege foarte bine.

Tot jocul este o nebunie audio-vizuală. Dacă se acceptă grafica demodată (The Devil Inside e din septembrie 2000), restul este aproape ireproșabil: meniuri, muzică, modele și animație (nu e creepy să vezi cum se mișcă statuile?!?). Repet: muzica... (track-urile 3 și 6 în special).

Trecerea de la Dave la Deva, ce se poate realiza doar în locuri special amenajate și marcate cu o pentagramă, este interesantă, mai ales că stilul de joc al celor doi este complet diferit. Dacă Dave împușcă tot ce mișcă, Deva se ocupă cu magia și cu trimiterea în Iad, la Șefu', a sufletelor nemorților ajunși, în sfârșit, morți de-a binelea (în schimbul acestor spirite, Șefu' îi acordă lui Deva noi magii). În plus, Deva are capacitatea de a se regenera după contactul cu focul, pe când Dave este nevoit să apeleze în permanență la medikit-uri (oferite cu mare zgârcenie de producători).

+ Adventure

Există și o larvă de adventure în tot action-ul (că, deh, e totuși un joc Cryo...).



Scrisori, jurnale, chei, mistere cu statui care, odată sparte, nu mai permit regenerarea monștrilor... sunt și d-astea, ca să nu se plictisească cei care vor să intre în Casă și să și iasă vii din ea. Pe partea asta, mi-a plăcut mult că poți citi chiar din cărțile și de pe hârtiile pe care le culegi (modelate 3D), deși producătorii ne-au făcut favoarea să pună textele și într-o casetă la baza ecranului, să fie perfect și ușor de citit.

În rest, The Devil Inside înseamnă multă acțiune, muuuult sânge, horror de calitate, o poveste în care își bagă coada nu doar Dracul, ci și o jurnalistă care vrea să demonstreze că, de fapt, show-ul este o păcăleală și că nimic nu e pe bune, și așa mai departe... Ca atmosferă, aduce foarte mult cu Alone in the Dark și cei cărora le-a plăcut faimoasa serie se vor simți în The Devil Inside ca acasă. Sau ca în Casă...

ATENȚIE: jocul nu pornește decât dacă unității optice de pe care a fost instalat The Devil Inside i-a fost alocată litera imediat următoare partițiilor de pe harddisk. (de exemplu, dacă aveți două partiții, C: și D:, este obligatoriu ca CD-ROM-ul să aibă litera E:).

ATENȚIE: Patch pe CD!

■ **Mike**

Titlu	The Devil Inside
Gen	Action/Adventure
Producător	GameSquad
Distribuitor	Dreamcatcher Int.
Ofertant	LEVEL
Procesor	PII 233 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 4 MB
ON-LINE	devilinside.dcegames.com

N-GAGE Games

Motoul lunii acesteia ar trebui să fie „Curge jocurile gârlă!". Nu știu cum s-au putut întâmpla toate aceste lucruri care s-au întâmplat, dar nebunie ca luna aceasta la capitolul jocuri nu am mai prins în viața mea. Apare jocul ăla azi, mâine apare ălălalt, poimâine apar alte trei, pe care le așteptai din toamnă. Hai să îl scriem și pe ăsta că trebuie. Mai bine îl scoatem pe ăla că e nasol.

Iete că așa s-a întâmplat și cu jocurile pentru N-Gage. Strângeam din dinți că nu o să am ce scrie, dar PAC!, explozie. Deodată vine BogdanS cu o falcă-n ceriu și una-n pământiu și îmi aruncă pe masă un teanc de jocuri. Uaa, Bogdane, mi-ai adus jocuri? Uaa, și pe ăsta, dar și pe ăsta... Mai că l-aș fi pupat, dar nu prea sunt adeptul efuziunilor sentimentale extreme.

MotoGP

Pe când era și Locke printre noi, acum ceva vreme, obișnuiam să mai tragem câte un MotoGP în rețea de se zgâlțâiau ferestrele de cum duduiau boxele de la sunetul motoarelor. Eram bun. Eram mai bun ca Locke, câteodată. Altă dată era el mai bun, câteodată. Acum eu sunt cel mai bun, dar nu mai am pe cine să nenorocesc pentru că tuturor le este frică de mine. Sunt un dur chiar și pe motocicletă. Prima dată dau și dup-aia mă uit cine e. Asta au putut observa și cei trei prieteni cu care aș fi putut juca MotoGP în multiplayer pe N-Gage, că ne ține Bluetooth-ul, ce naiba! Dar n-au vrut, pentru că sunt un dur, chiar și pe motocicletă. Prima dată dau și dup-aia mă uit cine e.

Așadar, am fost nevoit să mă dau de unul singur și să bat calcu... ăăă... telefonul. E fain. E foarte fain. E cel mai fain. Aceeași senzație pe care am experimentat-o și pe PC, doar că mai greu de controlat. Ale naibii taste nici nu se compară cu ghidonul de pe Pegas-ul meu. Dar i-am făcut și pe ei. Cu peste două sute de mile la oră. De ce? Pentru că sunt un dur, chiar și pe motocicletă. Prima dată dau și dup-aia mă uit cine e.



Producător	THQ Wireless
Distribuitor	THQ Wireless
Calitate	★★★★★

Red Faction

Dacă îl mai ții tu minte pe actorul ăla mare (la stat și nu la sfat), care a jucat într-un film cu marțieni și cu Sharon Stone, îți aduci aminte și de jocurile inspirate din acel film. Unul dintre aceste jocuri este și Red Faction, pe care ai avut ocazia să îl testezi și pe PC, dar și pe alte platforme. Cel pe N-Gage este la fel. Minerii, supărați că trebuie să lucreze în niște condiții infecte și mai sunt și afectați de nu știu ce boală nenorocită, se bat pe viață și pe moarte cu gardienii de prin jur. De-a lungul a 12 niveluri, toate rendate 3D, te bați cu sute de soldați și cu tot felul de mașinării, fiind ajutat de peste zece tipuri de arme. Ăsta da joc.



Producător	Monkeystone
Distribuitor	THQ Wireless
Calitate	★★★★☆

Virtua Tennis

Odată, demult, prin generală, am avut un prieten bun. Coleg de bancă, partener de dat cu bicicleta și, nu în ultimul rând, campion la tenis. El m-a scos prima dată la o partidă de tenis pe terenurile de la Dinamo Brașov, că acolo activa el ca sportiv. După ce mă minunam la rachetele lui ca la urs, îmi trăgea o bătaie de nu mă vedeam, după care plecam să ne dăm cu bicicletele pe drumul vechi pe care se ajunge în Poiana Brașov. Dup-aia mi-a dat o rachetă Volski și s-a cărat în București, unde umblă antrenorii cu covrigi în coadă. Acum este instructor personal de tenis pe undeva prin orașele alea mici ale Europei: Monaco sau Lichtenstein. Nici nu știu sigur dacă mai trăiește. Eh... noi vorbeam de Virtua Tennis. Alt joc simpatic. Mai fain și mai jucabil chiar decât majoritatea celor de pe PC. De exemplu, nu se compară cu Next Generation Tennis. Aici, adversarul chiar joacă, nu doar cade pe teren. Se simt diferențele între jucători și terenuri, iar jocul în rețea este incredibil. Cel puțin așa se spune, că cei de la Nokia nu mi-au dat încă și un partener pentru jocul în echipă.

■ **Koniec**



Producător	Hitmaker
Distribuitor	Sega
Calitate	★★★★☆

SSX Tricky

Ia-ţi board-ul şi du-te!

Trebuie să recunosc că sunt ahtiat după seria asta de jocuri. Deşi în viaţa de zi cu zi (şi mai ales atunci când ninge) mă încalţ mai degrabă cu schiuri decât cu altceva, SSX-urile au fost întotdeauna cele care mi-au adus aminte cât de plăcut e să te dai de dimineaţa până seara pe o pârtie plină de zăpadă. Am fost cât pe ce să pun bani deoparte pentru o placă, dar tocmai atunci am aflat (pe pielea altuia) cât de dureros este să cazi de pe placă şi să ţi se bage şuruburi în cot. Asta, combinată cu faptul că tocmai rămăsesem fără bani, m-a făcut să mai uit o vreme de planurile mele. Aşa că m-am întors la SSX 3-ul care trona rege pe PS2-ul din redacţie.

Ei, acum s-a mai încălzit vremea, pârtiile sunt pline de iarbă şi de alte chestii atrăgătoare, iar SSX 3-ul a dispărut din redacţie. Din fericire, micul GBA a venit cu o soluţie: SSX Tricky, portat pe plăpânda consolă de la Nintendo. Ei, şi după ce am reuşit să găsesc o poziţie ca să văd ceva pe ecranul ăla mic, am dat drumul la joc şi, ce să vezi!, grafica e alta (duuuh!).

Lăudabil însă pentru GBA, grafica



din această versiune de SSX Tricky foloseşte din plin cam toate capacităţile consolei. Din păcate, va trebui să ne mulţumim nu numai cu o limitare a graficii, ci şi a gameplay-ului. Astfel, nu mai ai libertatea de a coborî pe unde vrei tu, ci doar în cadrul unui traseu îngust, iar statusurile personajului pe care îl alegi au dispărut şi ele.

Am fost un pic dezamăgit de versiunea de GBA a jocului, nefiind însă obişnuit cu jocurile de pe această consolă. Cei care vor SSX la maxim trebuie să se întoarcă la PS2-ul sau Xbox-ul lor. Însă în cazurile în care nu poţi să-ţi cari ditamai consola după tine, versiunea pentru GBA a lui SSX Tricky are şanse destul de mari să îţi capteze atenţia.

■ **Mitza**

Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Electronic Arts
Calitate	★★★★★

Consolă GBA oferită de Skin Media, tel. 021-231.50.97

Câştigătorii lunii martie

Cele 10 abonamente pe 3 luni la revista LEVEL oferite cu ocazia chestionarului din luna martie au fost câştigate de următorii: Diaconescu Valentin Gheorghe Constantin – Bucureşti, Scordaliu Bogdan Daniel – Bucureşti, Dărescu Cătălin – Vaslui, Ciobică Elena Dominique – Paşcani (jud. Iaşi), Munteanu Mihai – Ovidiu (jud. Constanţa), Popoviciu Bogdan Florin – Cluj-Napoca, Mareş Tiberiu – Caracal (jud. Olt), Popescu Constantin – Floreşti (jud. Prahova), Mircioi Daniel – Brăila, Missik Laszlo Imre – Oşorhei (jud. Bihor)



La concursul LEVEL şi SYSNET Distributions, MP3 player-ul MP-Fun PUM2000 a fost câştigat de către Vlad Octavian Constantin din Bicaz.

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Need for Speed Underground a fost câştigat de către Dudău Adrian din Bacău.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Worms Blast a fost câştigat de către Kazaridis Aristotelis din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Morar Precup Emilian din Târnăveni a câştigat un gamepad Firestorm Digital 3.

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133



HarDwarE

GH – CM2 Audio System

Cu siguranță, cei care organizează foarte des petreceri acasă la ei s-au lovit de problema sonorizării. Pentru aceștia și nu numai, am găsit o soluție care asigură succesul petrecerii. Aceeași soluție audio oferită de GrandHigh sau, pe scurt, GH poate fi folosită și în alte scopuri. De exemplu, dacă o conectați la un DVD-Player, fidelitatea și puterea celor cinci boxe GH își vor face automat simțită prezența: două frontale, două pentru poționare în spate și o boxă centrală. Puterea brută a unei boxe frontale este de 150 de wați și are o impedanță de 4 ohmi. La boxele „de spate" situația este puțin mai „ușurică" grație celor 80 de wați ce sunt oferiți pe tavă de fiecare boxă în parte. Deși are un design diferit și un număr mai mare de difuzoare, boxa centrală poate oferi aceiași 80 de wați, indiferent de starea vremii. Un alt punct comun pe care boxa centrală îl are cu boxele din spate este faptul că toate folosesc o impedanță de 6 ohmi.

Vă întrebați probabil de ce subwoofer-ul nu este pomenit nicăieri. Nu că nu ar fi nevoie de el, însă boxele frontale pot să-i țină locul o bună bucată de timp. Pentru o ureche normală, acest „neajuns" nici nu s-ar simți, însă cineva mai experimentat cu siguranță că va apela și la cea de-a „șasea" boxă, evident, achiziționată separat. Ca să mai elimin din mister și pentru a mai șterge din lacrimile de pe obrajii unora, vă înveselesc cu frecvențe de răspuns între 45 Hz și 20 KHz, pentru frontale. Celelalte boxe sunt orientate să bată între 65Hz și 20KHz, respectiv între 80Hz și 20KHz pentru boxa centrală.



Până aici totul este OK. Totuși, pentru o asemenea putere „monstruoasă" este nevoie și de un amplificator pe măsură. Ce-i drept, nici aici tehnicienii de la GrandHigh nu au dat greș. Amplificatorul în sine oferă o putere de 600 de wați, împărțită pe șase canale. În ceea ce privește conectica pentru sursele audio din exterior, paleta oferită de amplificator este extrem de bogată, de la surse analogice la cele digitale sau optice. Din această cauză pot fi introduse mai multe surse de semnal audio în același timp. Selecția acestora poate fi făcută doar la rotirea unui singur buton sau din telecomandă. Tot din telecomandă poate fi și configurată și spațialitatea audio, în funcție de distanțele la care sunt amplasate boxele față de auditoriu.

După cum bine v-ați dat seama, aceste boxe au nevoie de un spațiu generos într-o cameră. Pentru o pată de culoare, kit-ul în sine are în componență și un stand foarte șic realizat dintr-un amestec de lemn cu sticlă, pe care poate fi așezat și un televizor cu diagonală foarte mare.

Denumire: CM2
Gen: Duduială la maxim
Producător: GrandHigh
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 999 EURO (fără TVA)
Calitate:

NVIDIA a lansat cipurile GeForce 6800 Ultra

Prin această lansare, compania NVIDIA a făcut unul dintre cele mai mari salturi în materie de performanță grafică. Noul produs GeForce 6800 Ultra, cu numele de cod NV40, este, conform spuselor celor de la NVIDIA, primul chipset grafic cu full suport pentru instrucțiunile DirectX 9.0x, ceea ce înseamnă că Pixel Shader și Vertex Shader 3.0 nu vor fi niște necunoscute. Odată cu lansarea acestei „piese", cei de la NVIDIA doresc să redobândească poziția de lider pe piață.



Noi servicii marca Google

Producătorii celebrului motor de căutare Google vor să-și diversifice oferta. În această perioadă, va fi disponibil pe Internet un nou serviciu de e-mail gratuit, pus la dispoziție de către cei de la Google. El va fi intitulat GMail și va oferi clienților un spațiu de stocare de 1GB. Mesajele recepționate de către utilizatori vor fi analizate de un „engine" asemănător cu cel din Google și acestea vor fi afișate în funcție de cuvintele cheie căutate.



Sony HandyCam

De obicei, o cameră video profesională are niște dimensiuni destul de apreciabile. Nu și de această dată. Cea mai recentă apariție în materie de camere video de pe piața românească este și această cameră, ce se potrivește de minune în palmă. De aici și denumirea de HandyCam. Contrar aparențelor, ea dispune de tehnologia de vârf în domeniu, calitatea imaginilor înregistrate vorbind de la sine.

Denumire: HandyCam DCR-HC20E
Gen: Cum e cu vecina de la 2?
Producător: Sony
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 762 EURO (fără TVA)
Calitate:

Una dintre facilitățile cele mai importante este funcția de zoom. În modul digital se poate ajunge până la o valoare de 120x. Pe de altă parte, în modul optic se poate atinge o valoare de 10x. Chestia cu zoom-ul este doar suprafața aisbergului. Numărul celorlalte funcții este imens. Probabil că nici după o lună de utilizare intensă nu le descoperiți pe toate.

Ecranul LCD de 2,5" este extrem de util în anumite situații. De exemplu, prin intermediul acestuia poate fi configurat, grație Touch Panel-ului inclus. Acumulatorii puși la dispoziție sunt de mai multe tipuri. Cel original, care însoțește aparatul la achiziționare, este capabil să mențină camera până la maxim cinci ore de filmat încontinuu.



În ciuda prețului, această cameră video poate deveni un companion extrem de prietenos și de util în vacanțe sau oriunde vă simțiți bine.

Network cable tester

Indiferent că aveți de pus la punct o rețea cu cablu UTP sau cu BNC, un cable tester își face întotdeauna simțită prezența. Și asta în sensul bun al cuvântului. Cu un astfel de aparat nu trebuie să vă mai faceți griji că o mufă este defectă sau cablul ar putea fi întrerupt și că acestea ar putea să ducă la întreruperea acelui segment de rețea. Încă din momentul în care acel cablu a fost mufat, se poate băga la „verificator", iar acesta, prin intermediul unor beculețe, indică starea sa de funcționare. Dispozitivul în sine are în componență câte două mufe: o pereche pentru cablu BNC și o pereche pentru cablu UTP (RJ-45). Pentru situațiile în care se testează un cablu foarte lung, testerul se poate împărți în două bucăți, pentru fiecare capăt al firului. Odată „rupt", pe fiecare dintre cele două piese se găsesc câteva beculețe, ce indică „starea de sănătate" a fiecărui fir în parte. Testerul este însoțit și de un mini manual, ce conține câteva instrucțiuni de folosire, plus un mini ghid în care se detaliază cauzele diferitelor coduri luminoase care apar în momentul în care testerul descoperă o eventuală problemă pe un fir.



Denumire: Network cable tester
Gen: Cable tester
Producător: N/A
Distribuitor: Everit Grup
Telefon: 021-335.51.70
Preț: 9 USD (fără TVA)
Calitate:

Cad prețurile la Intel

Compania Intel a pus la bătaie un plan prin care se dorește ca până în anul 2007 să scadă prețurile pentru procesoarele din familia Itanium cu mult sub cele pentru produsele din clasa Xeon. Odată cu acest anunț, au fost lansate două noi procesoare Itanium 2 la 1,4 GHz, respectiv 1,6 GHz. Față de modelele vechi, din punct de vedere al raportului preț/performanță, acestea sunt mai avantajoase cu aproximativ 25-28%. Noile procesoare includ 3 MB de memorie cache de Level 3.



Xbox cu electronică TSMC

Cel mai mare producător de circuite integrate, TSMC, a reînnoit contractul cu cel mai mare producător de soft-ware, Microsoft, contract ce presupune asigurarea unor componente electronice de primă mână pentru viitoarea consolă Xbox. Scopul principal al acestei înțelegeri este acela de a realiza până la momentul lansării o consolă care să spulbere orice concurență la capitolul performanță.



Pinnacle ShowCenter

Vă mai amintiți de vremurile video player-elor? De câte probleme și bătăi de cap vă dădeau casetele cu bandă magnetică? Când ți-era lumea mai dragă, se încâlcea banda sau aceasta se deteriora în timp. Și dacă aveai norocul să meargă totul bine, trebuia ca la sfârșitul „programului" să pierzi câteva minute prețioase cu derulatul benzii.

De când cu apariția DVD-urilor, situația a devenit ceva mai „colorată". Nu mai este nevoie să derulezi sau să depozitezi casetele în locuri uscate și special „amenajate". În plus, sunt mult mai rezistente în timp. Pe moment, calitatea video și audio ireproșabilă ne-a făcut să mai uităm de necazuri. Ce nu am uitat este statul și schimbatul discurilor atunci când este cazul.

O variantă ceva mai atrăgătoare este PC-ul. Pentru aceia care dispun de harddisk-uri cărora Dumnezeu le-a uitat măsura „gigilor", este mult mai comod să stocheze filmele și la un clic de maus să fie deja în mijlocul acțiunii unui film. Boala a luat amploare în momentul în care am început să folosim conectorul de TV-Out al plăcii grafice mai ceva ca



tastatura în sine. Ok, super, am împăcat și capra și varza. Totul este de-a dreptul beton. Ce ne facem însă cu televizorul mare și frumos din sufragerie? Parcă deodată scenele de bătălie par mult mai realiste văzute pe un ecran mai mare și mai plat. Am dreptate sau nu?

Și ca să nu vă mai țin în suspans, vă sugerez un ShowCenter. Ce face ăsta? Ei bine, modelul de la Pinnacle e un aparat cu o sută și o mie de conectori (audio/video), ce se instalează în imediata apropiere a celui mai mare televizor din casă. De la el plecăm cu un cablu UTP (dintr-ăla care se folosește la rețele) și ne ducem hăt la PC-ul din camera cea mică a copilului ahtiat după PC. Conexiunea prin rețea se face la maxim 100 Mbps. Pe acel computer instalăm softul Pinnacle, ce transformă PC-ul într-un fel de server multimedia. Managementul serverului se face prin intermediul unui playlist, în care putem să „băgăm" fișiere cu orice extensie, atât timp cât sunt poze, melodii sau filme. Acest program le împarte și le sortează pe căprării, după care le servește frumos către ShowCenter.

Ne întoarcem în fața TV-ului ăl mai mare din casă. Tipurile de conexiuni audio-video puse la dispoziție de ShowCenter sunt atât de numeroase

Gembird AP-880



La prima vedere, par a fi niște căști cât se poate de normale. În momentul în care le-am pus pe urechi spre ascultare, am experimentat ceva nou. În mod normal, aceste căști oferă un sunet acceptabil. Ei bine, când și-au făcut apariția frecvențele joase, angrenajul din interiorul căștilor amplifică aceste frecvențe prin intermediul unui dispozitiv mecanic asemănător cu cel întâlnit la telefoanele mobile.

Denumire: AP-880
Gen: Masaj la urechi
Producător: Gembird
Distribuitor: Everit Grup
Telefon: 021-335.51.70
Preț: 12 USD (fără TVA)
Calitate:

AverMedia Personal USB Radio



De multe ori mi s-a întâmplat să lucrez la PC și să ascult aceeași și aceeași muzică. Pentru a mai sparge monotonia, cei de la AverMedia oferă o soluție demnă de portul USB. Acest dispozitiv este de dimensiunea unui PenDrive și are ca scop recepționarea programelor radio emise în banda FM. Schimbarea canalelor radio se face prin intermediul unui soft ce însoțește dispozitivul.

Denumire: Personal USB Radio
Gen: Dacă era și pen drive...
Producător: AverMedia
Distribuitor: Lasting System
Telefon: 0256-20.12.78
Preț: 78 EURO (fără TVA)
Calitate:

Edimax Broadband Router



Deși Internetul de pe la noi e cum e, sunt unii care țin neapărat să îl împartă și cu alții. Acest dispozitiv, realizat de Edimax, are capacitatea de a împărți o conexiune la Internet cu până la 253 de utilizatori, oferă opțiuni avansate de firewall, management de la distanță și monitorizare a securității. Același ansamblu mai pune la dispoziție și patru porturi Fast Ethernet datorită switch-ului inclus.

Denumire: Broadband Router
Gen: Unde-s mulți, conexiunea...
Producător: Edimax
Distribuitor: Elsaco Electronic
Telefon: 021-336.48.89
Preț: 40 EURO (fără TVA)
Calitate:

Power Cube SIS

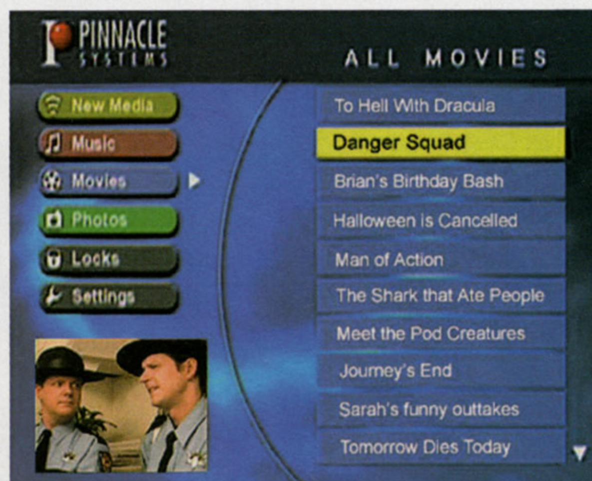


Odată cu acest prelungitor, am intrat în secolul prizelor inteligente. Prelungitorul în cauză protejează echipamentele, pe care le alimentează la supratensiune pe toate cele trei fire (chiar și împământare). Prin intermediul unui sistem ingenios de beculețe, acestea atenționează utilizatorul cu privire la problemele legate de împământare sau de calitatea unei prize asemănătoare cu cele care se montează în perete.

Denumire: SIS
Gen: Mă simt mai în siguranță
Producător: Power Cube
Distribuitor: Everit Grup
Telefon: 021-335.51.70
Preț: 14 USD (fără TVA)
Calitate:

încât poate fi conectat la orice model de televizor, oricât de antic sau de ultimă generație ar fi. Odată legăturile făcute, punem mâna pe telecomanda ShowCenter-ului și începem să butonăm. Pentru început, trebuie să facem o vizită meniului de opțiuni, unde se specifică niște parametri legați de tipul semnalului video (PAL/NTSC), de tipul semnalului audio (mono/stereo) și, nu în cele din urmă, parametrii de conectare la rețea. Zis și făcut.

Pentru început, „stresăm" dispozitivul cu niște poze. Începând cu JPG-uri și terminând cu niște TIFF-uri enorme, toate au fost prelucrate automat de PC și transmise direct către TV. Același lucru s-a întâmplat și cu muzica. Wav-uri, MP3-uri, WMA-uri, toate au fost perfect redate. La capitolul filme, situația a fost puțintel mai delicată. Aici sunt folosite o sumedenie de formate și codec-uri. Din păcate, doar cele MPEG1, MPEG2, MPEG4 și XVID au putut fi vizionate direct. Celelalte formate video, ca WMV sau DV, sunt automat convertite într-unul dintre formatele de mai sus, însă cu anumite pierderi de calitate.



Opțional, la acest Pinnacle ShowCenter poate fi atașat un card PCMCIA pentru conexiuni de rețea de tip wireless. Acest instrument devine foarte util la casele mai mari, unde trasul cablurilor ar deveni o problemă. Pe lângă avantaje, trebuie să existe și un dezavantaj. Acesta din urmă constă în faptul că o conexiune wireless dispune de o rată de transfer mult mai mică, drept urmare, calitatea filmelor gen MPEG va avea de suferit. Pe de altă parte, cele codate cu XVID vor rămâne neschimbate, deoarece fluxul de date necesar este mult mai redus, iar rata de transfer în modul wireless face față cu succes acestuia.

Un alt element demn de apreciat este telecomanda în sine. Pe toată suprafața sa sunt amplasate un număr impresionant de butoane, extrem de ușor de folosit.

Ca bonus, acest dispozitiv este însoțit de un arsenal întreg de cabluri, mufate în fel și chip, atât pentru rețea, cât și pentru sunet și imagine.

Denumire: ShowCenter
Gen: DivX în toată casa
Producător: Pinnacle
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 239 EURO (fără TVA)
Calitate:

Cu televizorul pe birou

În urmă cu 85 de ani, prin casele multor americani a apărut o invenție, la care a contribuit o armată întreagă de oameni de știință. Prima generație de televizoare nu a fost construită în întregime din componente electronice. Ecranul era format dintr-un motor ce rotea la o viteză apreciabilă un disc, pe care o lampă proiecta printr-un procedeu destul de simplu diverse imagini. Proiecția astfel obținută avea o dimensiune de aproximativ o jumătate de carte de vizită. În decursul anilor, lucrurile au galopat într-un ritm destul de accelerat, astfel că în zilele noastre s-a ajuns la acele televizoare cu plasmă extrem de subțiri, ce folosesc o matrice încărcată cu un gaz numit plasmă.

Între timp, odată cu dezvoltarea PC-urilor, au apărut și dispozitive care au ca rol principal redarea unui semnal TV direct pe ecranul monitorului. Procedeul în sine stă în cârca unui chipset ce se ocupă de redarea imaginilor și de transformarea lor din limbaj analogic în cel digital. La ora actuală, astfel de chipset-uri lucrează pe opt și zece biți. Majoritatea TV Tuner-elor de pe piață, dar și unele dintre cele prezente în acest test comparativ, se bazează pe chipset-ul Conexant. În funcție de calitățile și de proprietățile acestui tovarăș Conexant, dar și de fiabilitatea driver-elor oferite de producătorii TV Tuner-elor, rezultatul final poate fi unul pozitiv sau unul mai puțin pozitiv. În foarte multe cazuri, un TV Tuner construit și realizat din punct de vedere electronic la mare artă, a fost lovit direct în cap de niște aplicații... să le zicem „incomplete". Este la fel cum ai avea un Porsche, dar sub capotă ar bârâi un motoraș de Trabant.

Afirmația lu' Dimmu

What You See Is <<Not>> What You Get!



Testarea TV Tuner-elor s-a făcut în același mod în care ar folosi un utilizator produsul proaspăt cumpărat. Luat PC-ul, făcut bucățele, găsit un slot PCI liber (unde e cazul), înfipt TV Tuner-ul, închis sistemul la loc, instalat driver-ele, conectate toate cablurile, scanare și sortare de programe, butonat telecomanda, programat la anumite ore să se închidă și, din când în când, realizarea unor capturi de pe anumite posturi muzicale ☺.

Pentru a duce la extrem toată puterea unui TV Tuner, am folosit un Intel Pentium 4 (Prescott) la 3,2 GHz, cu 1 GB de RAM și o sumedenie de gigi liberi pe HDD. Am apelat la un operator de cablu din zonă, i-am sustras peste 50 de canale și am început să „cârcotim" la fiecare TV Tuner la elemente legate de imagine, captură de imagine, software, accesorii și dotări ce însoțesc produsele.

Pentru a ne face o imagine mai bună asupra performanțelor și asupra calității imaginii, am băgat la macerat toată gama de modele, atât interne, cât și externe.

■ BogdanS

LOC 1

Nume	Chaintech	TV Stereo	DA
Model	Zenith FM - Personal Cinema GeForce 5200	Conectori	S-Video, RCA, VGA, Audio
Chipset	Philips SAA7174HL	Nota dotare	10,0
Calitate imagine	8	Nota performanță	8,2
Calitate captură	7	NOTA LEVEL	8,8
Interfața	AGP	Preț EURO (fără TVA)	147
Sistem	PAL BG + DK	Ofertant	BRINEL Computers
Radio FM	DA	Telefon	0264-41.46.10
Telecomanda	DA		
Teletext	DA		



LOC 2

Nume	Leadtek	Teletext	DA
Model	WinFast DV 2000	TV Stereo	DA
Chipset	Connexant CX23881-19	Conectori	S-Video, RCA, Firewire, Audio
Calitate imagine	8	Nota dotare	10,0
Calitate captura	7	Nota performanță	8,2
Interfața	PCI	NOTA LEVEL	8,6
Sistem	PAL BG + DK / Secam	Preț EURO (fără TVA)	76
Radio FM	DA	Ofertant	Skin Media / Best Computers
Telecomanda	DA	Telefon	021-231.50.97 / 021-345.55.05



LOC 3

Nume	Pinnacle	Teletext	DA
Model	PCTV PRO	TV Stereo	DA
Chipset	Connexant 878A	Conectori	S-Video, RCA, Audio, Radio
Calitate imagine	8	Nota dotare	10,0
Calitate captura	7	Nota performanță	8,2
Interfața	PCI	NOTA LEVEL	8,5
Sistem	PAL BG + DK / Secam	Preț EURO (fără TVA)	75
Radio FM	DA	Ofertant	Flamingo Computers
Telecomanda	DA	Telefon	021-222.50.41



LOC 4

Nume	Leadtek	Conectori	S-Video, RCA, Audio, Radio
Model	WinFast TV 2000 XP Expert	Nota dotare	10,0
Chipset	Connexant CX23881-19	Nota performanță	7,9
Calitate imagine/captura	8/7	NOTA LEVEL	8,4
Interfața	PCI	Preț EURO (fără TVA)	65 / 81
Sistem	PAL BG + DK / Secam	Ofertant	Skin Media / Depozitul de Calc. / Best Comp. / Deck Comp./
Radio FM	DA		
Telecomanda	DA	Telefon	021-231.50.97 / 021-313.78.42 / 021-345.55.05 / 021-434.34.00
Teletext/TV Stereo	DA/DA		



LOC 5

Nume	Asus	Teletext/TV Stereo	DA/DA
Model	TV FM Card	Conectori	S-Video, Radio
Chipset	Philips SAA713HL	Nota dotare	10,0
Calitate imagine	8	Nota performanță	8,3
Calitate captura	8	NOTA LEVEL	8,3
Interfața	PCI	Preț EURO (fără TVA)	72
Sistem	PAL BG + DK / Secam	Ofertant	Romsoft / UltraPRO Comp
Radio FM	DA	Telefon	021-224.03.33/ 021-211.70.90
Telecomanda	DA		



LOC 6

Nume	Pinnacle	Teletext	DA
Model	PCTV Stereo	TV Stereo	DA
Chipset	Philips SAA713HL	Conectori	S-Video, RCA, Audio
Calitate imagine	7	Nota dotare	8,6
Calitate captură	7	Nota performanță	7,8
Interfața	PCI	NOTA LEVEL	8,0
Sistem	PAL BG + DK / Secam	Preț EURO (fără TVA)	49
Radio FM	NU	Ofertant	Flamingo Computers
Telecomanda	DA	Telefon	021-222.50.41





LOC 7

Nume	Terratec	**Conectori**	S-Video, RCA, Audio, Radio
Model	Cinergy 600 TV	**Nota dotare**	10,0
Chipset	Philips SAA713HL	**Nota performanță**	7,9
Calitate imagine	8	**NOTA LEVEL**	**7,9**
Calitate captura	7	**Preț EURO (fără TVA)**	70
Interfața	PCI	**Ofertant**	Depozitul de Calculatoare UltraPRO Computers
Sistem	PAL BG + DK / Secam		
Radio FM	DA	**Telefon**	021-313.78.42 021-211.70.90
Telecomanda	DA		
Teletext	DA		
TV Stereo	DA		



LOC 8

Nume	Leadtek	**Teletext**	DA
Model	WinFast TV 2000 XP Deluxe	**TV Stereo**	NU
Chipset	Connexant 878A	**Conectori**	S-Video, RCA, Audio, Radio
Calitate imagine	7	**Nota dotare**	8,6
Calitate captura	7	**Nota performanță**	7,5
Interfața	PCI	**NOTA LEVEL**	**7,9**
Sistem	PAL BG + DK / Secam	**Preț EURO (fără TVA)**	54
Radio FM	DA	**Ofertant**	Skin Media
Telecomanda	DA	**Telefon**	021-231.50.97



LOC 9

Nume	Pinnacle	**Teletext**	DA
Model	PCTV	**TV Stereo**	NU
Chipset	Connexant 878A	**Conectori**	S-Video, RCA, Audio
Calitate imagine	7	**Nota dotare**	7,1
Calitate captura	7	**Nota performanță**	7,8
Interfața	PCI	**NOTA LEVEL**	**7,6**
Sistem	PAL BG + DK / Secam	**Preț EURO (fără TVA)**	55
Radio FM	NU	**Ofertant**	Flamingo Computers
Telecomanda	DA	**Telefon**	021-222.50.41



LOC 10

Nume	Leadtek	**TV Stereo**	DA
Model	WinFast TV USB II	**Conectori**	USB, S-Video, RCA, Audio, Radio
Calitate imagine	6		
Calitate captura	5	**Nota dotare**	8,6
Interfața	USB 2.0	**Nota performanță**	6,6
Sistem	PAL BG + DK / Secam	**NOTA LEVEL**	**7,4**
Radio FM	DA	**Preț EURO (fără TVA)**	87 / 104
Telecomanda	DA	**Ofertant**	Skin Media / Depozitul de Calc.
Teletext	NU	**Telefon**	021-231.50.97 / 021-313.78.42



LOC 11

Nume	V-Stream	**Teletext**	DA
Model	Xpert TV-PVR 883	**TV Stereo**	NU
Chipset	Connexant 878A	**Conectori**	RCA
Calitate imagine	6	**Nota dotare**	8,6
Calitate captura	4	**Nota performanță**	6,3
Interfața	PCI	**NOTA LEVEL**	**6,9**
Sistem	PAL	**Preț EURO (fără TVA)**	33
Radio FM	DA	**Ofertant**	Quartz Comp. / Best Comp.
Telecomanda	DA	**Telefon**	021-410.99.48 / 021-345.55.05



LOC 12

Nume	Pinnacle	**Teletext**	NU
Model	PC TV DELUXE	**TV Stereo**	DA
Chipset	N/A	**Conectori**	USB, S-Video, RCA, Audio
Calitate imagine	6	**Nota dotare**	8,2
Calitate captura	5	**Nota performanță**	6,4
Interfața	USB 2.0	**NOTA LEVEL**	**6,6**
Sistem	PAL BG + DK / Secam	**Preț EURO (fără TVA)**	185
Radio FM	NU	**Ofertant**	Flamingo Computers
Telecomanda	DA	**Telefon**	021-222.50.41

LOC 13

Nume	Items	Conectori	USB, RCA, Audio, Radio
Model	MuchTV USB	Nota dotare	8,6
Chipset	VX7011	Nota performanță	6,2
Calitate imagine	6	NOTA LEVEL	6,5
Calitate captura	4	Preț EURO (fără TVA)	63
Interfața	USB 2.0	Ofertant	ProCA România
Sistem	PAL BG + DK	Telefon	021-323.82.00
Radio FM	DA		
Telecomanda	DA		
Teletext	NU		
TV Stereo	DA		



LOC 14

Nume	V-Stream	Teletext	DA
Model	Xpert TV-PVR PCI	TV Stereo	NU
Chipset	Connexant 878A	Conectori	RCA
Calitate imagine	5	Nota dotare	8,6
Calitate captura	4	Nota performanță	5,7
Interfața	PCI	NOTA LEVEL	6,5
Sistem	PAL	Preț EURO (fără TVA)	30
Radio FM	DA	Ofertant	Quartz Comp. / Deck Comp.
Telecomanda	DA	Telefon	021-410.99.48 / 021-434.34.00



LOC 15

Nume	K-World	Teletext	NU
Model	USB 2.0 Combo	TV Stereo	NU
Chipset	N/A	Conectori	S-Video, RCA, VGA, Audio
Calitate imagine	7	Nota dotare	5,7
Calitate captura	4	Nota performanță	6,9
Interfața	VGA / USB 2.0	NOTA LEVEL	6,4
Sistem	PAL BG + DK / Secam	Preț EURO (fără TVA)	66
Radio FM	NU	Ofertant	Quartz Computers
Telecomanda	DA	Telefon	021-410.99.48



LOC 16

Nume	K-World	Teletext	DA
Model	Mpeg TV Station / PCI	TV Stereo	NU
Chipset	Connexant 878A	Conectori	S-Video, RCA, Audio, Radio
Calitate imagine	7	Nota dotare	8,6
Calitate captura	5	Nota performanță	4,8
Interfața	PCI	NOTA LEVEL	5,8
Sistem	PAL BG + DK	Preț EURO (fără TVA)	30
Radio FM	DA	Ofertant	Quartz Computers
Telecomanda	DA	Telefon	021-410.99.48



LOC 17

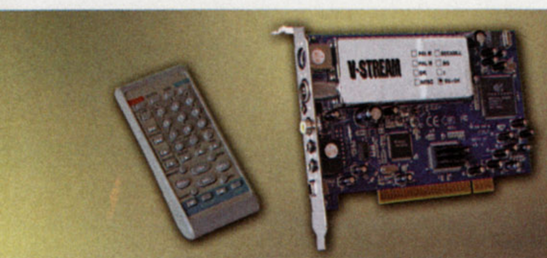
Nume	Hercules	Teletext	DA
Model	SmartTV Stereo	TV Stereo	DA
Chipset	Connexant 878A	Conectori	S-Video, RCA, Audio
Calitate imagine	6	Nota dotare	8,6
Calitate captura	4	Nota performanță	4,0
Interfața	PCI	NOTA LEVEL	5,5
Sistem	PAL BG + DK	Preț EURO (fără TVA)	40
Radio FM	NU	Ofertant	UbiSoft România
Telecomanda	DA	Telefon	021-569.06.00



LOC 18

Nume	V-Stream	Teletext	NU
Model	Xpert TV-PVR 2.0	TV Stereo	DA
Chipset	N/A	Conectori	USB, S-Video, RCA, Audio
Calitate imagine	4	Nota dotare	7,1
Calitate captura	3	Nota performanță	4,8
Interfața	USB 2.0	NOTA LEVEL	5,2
Sistem	PAL BG + DK	Preț EURO (fără TVA)	52
Radio FM	NU	Ofertant	Quartz Computers
Telecomanda	DA	Telefon	021-410.99.48





LOC 19

Nume	V-Stream	**Teletext/TV Stereo**	DA/DA
Model	DV/AV Expert TV Stereo	**Conectori**	S-Video, RCA, Firewire, Audio
Chipset	Connexant CX23883-19	**Nota dotare**	8,6
Calitate imagine/captura	6/4	**Nota performanţă**	4,7
Interfaţa	PCI	**NOTA LEVEL**	**5,2**
Sistem	PAL BG + DK	**Preţ EURO (fără TVA)**	67
Radio FM	NU	**Ofertant**	Quartz Computers
Telecomanda	DA	**Telefon**	021-410.99.48



LOC 20

Nume	V-Stream	**Teletext/TV Stereo**	NU/DA
Model	Xpert TV LCD TV Box	**Conectori**	S-Video, RCA, VGA, Audio
Calitate imagine	8	**Nota dotare**	5,7
Calitate captura	-	**Nota performanţă**	6,3
Interfaţa	VGA - Video	**NOTA LEVEL**	**4,9**
Sistem	PAL BG + DK / Secam	**Preţ EURO (fără TVA)**	57
Radio FM	NU	**Ofertant**	Quartz Computers
Telecomanda	DA	**Telefon**	021-410.99.48



LOC 21

Nume	K-World	**Teletext/TV Stereo**	NU/NU
Model	Mpeg TV Station / USB	**Conectori**	USB, S-Video, RCA, Audio, Radio
Calitate imagine	4	**Nota dotare**	5,7
Calitate captura	3	**Nota performanţă**	4,6
Interfaţa	USB 1.1	**NOTA LEVEL**	**4,8**
Sistem	PAL BG + DK	**Preţ EURO (fără TVA)**	45
Radio FM	DA	**Ofertant**	Quartz Computers
Telecomanda	DA	**Telefon**	021-410.99.48



LOC 22

Nume	Genius	**Teletext/TV Stereo**	NU/DA
Model	TVB-U201	**Conectori**	USB, S-Video, RCA, Audio
Calitate imagine	5	**Nota dotare**	7,1
Calitate captura	3	**Nota performanţă**	3,7
Interfaţa	USB 2.0	**NOTA LEVEL**	**5,2**
Sistem	PAL BG + DK	**Preţ**	N/A
Radio FM	NU	**Ofertant**	UltraPRO Computers
Telecomanda	DA	**Telefon**	021-211.70.90



LOC 23

Nume	Hercules	**Teletext/TV Stereo**	DA/NU
Model	SmartTV	**Conectori**	S-Video, RCA, Audio
Chipset	Connexant 878A	**Nota dotare**	5,7
Calitate imagine/captura	6/4	**Nota performanţă**	3,9
Interfaţa	PCI	**NOTA LEVEL**	**4,7**
Sistem	PAL BG + DK	**Preţ EURO (fără TVA)**	31
Radio FM	NU	**Ofertant**	UbiSoft România
Telecomanda	NU	**Telefon**	021-569.06.00



LOC 24

Nume	Items	**Teletext/TV Stereo**	NU/NU
Model	SmartTV Super	**Conectori**	S-Video, RCA, VGA, Audio
Calitate imagine	8	**Nota dotare**	4,3
Calitate captura	-	**Nota performanţă**	6,2
Interfaţa	VGA - Video	**NOTA LEVEL**	**4,6**
Sistem	PAL BG + DK / Secam	**Preţ EURO (fără TVA)**	65
Radio FM	NU	**Ofertant**	ProCA România
Telecomanda	DA	**Telefon**	021-323.82.00



LOC 25

Nume	Acorp	**Teletext/TV Stereo**	NU/NU
Model	TV / FM / Capture	**Conectori**	S-Video, RCA, Audio, Radio
Chipset	Connexant 878A	**Nota dotare**	5,7
Calitate imagine/captura	3/2	**Nota performanţă**	2,3
Interfaţa	PCI	**NOTA LEVEL**	**3,7**
Sistem	PAL BG + DK	**Preţ EURO (fără TVA)**	40
Radio FM	DA	**Ofertant**	Depozitul de Calculatoare
Telecomanda	DA	**Telefon**	021-313.78.42

Nokia 3200

Ești tânăr, ambițios și nu prea ai stare? Dacă da, atunci Nokia 3200 este dispozitivul perfect pentru a-ți face viața mai puțin complicată. Ce e așa de interesant la acest telefon? O grămadă de chestii. De exemplu, faza cu schimbatul fețelor telefonului mi se pare super. Cine nu a pus mâna pe așa ceva o să zică, eh, ce e așa de super, că doar se pot schimba fețele și la alte telefoane? Ei bine, vă zic și găselnița. În primul rând, carcasa de plastic este transparentă. Sub această carcasă se pot pune un tip de „etichete", exact de dimensiunea telefonului, pe care sunt imprimate fel de fel de efecte și de culori. Spre exemplu, când cumperi Nokia 3200, primești bonus și trei astfel de „etichete". Dacă ești foarte, da' foarte încăpățânat și mofturos, pui frumușel mâna pe maus și te apuci să lucrezi într-un programel oferit de Nokia, în care îți poți face „fețele" așa cum îți dorești și printa pe orice tip de hârtie. Le atașezi la telefon și ți l-ai asortat perfect cu cravata și ciorapii din picioare.

Un alt lucru „tare" la acest telefon este și mini-lanterna pe care o are în dotare. Te întorci de la un party dis de dimineață, rupt de oboseală, și pur și simplu nu nimerești să bagi cheia în ușă din cauza beznei care e pe hol. Apeși butonul „steluță" și în două secunde ți se aprinde un beculeț de zici că vrea să bată farul de la Constanța.

În rest, ar mai fi vorba despre cameră foto, tonuri de apel polifonice, handsfree încorporat, ecran color plus o sumedenie de chestii... cam tot ce se poate găsi la un Nokia 7250i.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	108 x 45 x 21 mm
Greutate:	90 g
Display:	CSTN – 4096 culori
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 780 mAh
Stand-by:	până la 290 de ore
Talk time:	maxim 4 ore
Ofertant:	vezi **www.nokia.ro**



Motorola E398



Colecția de primăvară din acest an, ce poartă semnătura celor de la Motorola, cred că va fi de un real succes. Acest terminal mobil este rezultatul unei noi rețete mai „vizionare". Pe lângă banala funcție de telefon pe care E398 o îndeplinește cu succes, întâlnim funcții de care în urmă cu ceva vreme auzeam doar prin filme. Printre aceste noi „atuuri" se numără player-ul MP3, slotul de memorie T-Flash și cele două speaker-e. De ce două? Ei bine, acest telefon are capacitatea de a reda sunete în format stereo. Datorită acestui avantaj, pot fi ascultate melodii într-un mod mult mai plăcut.

Pe ecranul „gigant", ce conferă telefonului personalitate, pot fi vizionate în condiții excelente scurte secvențe video codate chiar și în format MPEG 4, realizate cu camera încorporată, sau din memoria flash a telefonului.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	110 x 46 x 18 mm
Greutate:	108 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

Sagem MY X5-2

Ceva mai pe gustul tuturor este oferit și de către cei de la Sagem. Spre deosebire de versiunile anterioare, noul X5-2 pune la dispoziția utilizatorului funcții avansate de triband (GSM 900, GSM 1800 și GSM 1900) și o cantitate destul de mare de memorie internă. În acest spațiu pot fi stocate nenumărate poze grație camerei foto VGA incluse. Din păcate, această cameră nu oferă opțiunea de a înregistra și secvențe video în mișcare. Pentru a compensa acest neajuns, o bună parte a memoriei este automat alocată agendei telefonice, în care se pot stoca până la maxim 1500 de nume și numere de telefon. O bună parte a cărții de abonați telefonici ☺. Prin intermediul funcției GPRS, ce devine din ce în ce mai utilizată, se pot download-a tonuri de apel, logo-uri, screensaver-e, wallpaper-e sau chiar aplicații. Dacă vrei să mai secătuiești puțin din curentul acumulatorului, ai posibilitatea de a apela și la funcția de vibrații.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	106 x 46 x 19 mm
Greutate:	97 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	până la 300 de ore
Talk time:	maxim 5 ore



■ BogdanS

lifestyle

BLU CANTRELL
Bitter Sweet
BMG/Nova Music
Nota: 8



Acesta este un album de love. Nu cred că surprinde pe nimeni prima propoziție, pentru că iubirea este, de departe, cel mai abordat subiect în muzică. Dar Blu are o voce care o separă de mulți artiști, putând fi comparată cu cele mai titrate dive ale muzicii soul, you name it! Mai mult un album blues decât rhythm, are și piese ceva mai dinamice, pe care le-am și remarcat: „Impatient" cu Lil' Kim și Fat Joe; binecunoscuta „Breathe" cu Sean Paul; „Swingin' " și preferata mea, „Hit'em Up Style". Restul pieselor sunt lente, cu negative frumos lucrate, pentru a crea un album de calitate superioară.

MAROON 5
Songs about Jane
BMG/Nova Music
Nota 8



Poate că titlul albumului, care într-o traducere directă sună ceva de genul „Cântece despre Jane", nu v-ar impulsiona să ascultați CD-ul și să vă gândiți la cine știe ce piese romanțioase. Nu este deloc așa! Într-adevăr, discul este dedicat unei tipe, Jane – muza solistului – dar versurile n-au de-a face cu drăgăstoasele declarații de amor. Iată o mostră de „iubire": „You want to stay but you know very well I want you gone/ Not fit to fuckin' tread the ground that I am walking on" (Harder to Breathe). „Harder to Breathe" este prima piesă din album și deschide „apetitul" pentru mai mult. În „This Love" descoperim acordurile de pian care adâncesc mesajul piesei („I was so high I did not recognize/The fire burning in her eyes/The chaos that controlled my mind"). Alte piese de reținut: „Shiver" și „The Sun". De fapt, tot albumul este de reținut. Stilul Maroon 5 – trupa care inițial se numea Kara's Flowers – este o combinație de elemente r&b, funk și rock'n'roll. Sună tentant, nu?

50 CENT ARE BOALĂ PE HOMOSEXUALI



50 Cent intolerant? Se pare că da. În cadrul unui interviu acordat revistei Playboy, rapper-ul i-a denigrat pe homosexuali. După ce a precizat că mama sa a fost bisexuală, el a continuat: „Nu îmi place să am homosexuali în jurul meu, modul lor de gândire mă incomodează. Nu am nimic în comun cu acești oameni. În schimb, o femeie cu o altă femeie, asta îmi convine!", a precizat rapper-ul.

Mai trebuie să știți că 50 Cent, P. Diddy și Busta Rhymes au fost puși sub supraveghere de către poliția americană. „Trebuie să fim foarte atenți la rivalitățile dintre artiștii rap", a declarat un membru al poliției din Miami. Deplasările celor trei rapper-i pe teritoriul american vor fi astfel urmărite îndeaproape.

SEMNAL M: „IERI ȘI AZI"

Semnal M lansează albumul „Ieri și Azi: Best of Semnal M". Este un dublu album care va apărea pe piață, dacă nu la jumătatea lunii aprilie, cel târziu pe data de 1 mai. O bună parte din acest material este *in memoriam* Iuliu Merca. „Ieri" este discul care va conține piese dintre cele mai bune din perioada în care Iuliu Merca activa la Semnal M. „Spune-mi cine ești", „Vara amintirilor", „Râul", „M-a vrăjit o stea", „La fereastra ta", „Bal la Apahida" și „Moara" sunt câteva dintre acestea. Cel de-al doilea disc se referă la prezent. „Azi", realizat în formula Boldijar, Florin Ștefan, Dorin Ciobâcă și Fane Nagy, cuprinde mai mult de zece piese noi, printre care se numără „Drum în doi", „Tăietorul de lemne" și „Nuntă în Apahida". În total, cele două discuri adună peste 23 de piese. Se va filma și un videoclip, care va apărea înaintea albumului.



MEG WHITE „URCĂ" PE PODIUMURI...

În mod clar, starurile rock continuă să îi inspire pe creatorii de modă! Pentru cea mai recentă colecție toamnă-iarnă 2004/2005, stilistul de la Louis Vuitton, Marc Jacobs, a declarat că s-a inspirat din stilul lui Meg White, toboșara de la White Stripes, care se îmbracă invariabil în roșu, alb sau negru. Manechinele, îmbrăcate în fuste și paltoane roșii, au defilat astfel pe ritmurile hitului „Seven Nation Army", pe un podium acoperit de zăpadă și gheață. Celebra marcă de lux împlinește anul acesta 150 de ani!



PAGINĂ REALIZATĂ ÎN COLABORARE CU REVISTA Sunete

lifestyle

Troy

În istoria omenirii au existat foarte multe războaie: unele pentru putere, altele pentru glorie sau pentru onoare, dar cele mai multe din prostie. Au existat însă și războaie pentru iubire. În Grecia antică, pasiunea dintre cei mai legendari iubiți, Paris, prinț al Troiei (ORLANDO BLOOM), și Elena (DIANE KRUGER), regina Spartei, a







stat la baza unui război care a devastat o întreagă civilizație. Totul a pornit din momentul în care Paris a răpit-o pe Elena de la soțul ei, regele Menelaus (BRENDAN GLEESON). Afrontul adus lui Menelaus nu a putut fi iertat nici de fratele acestuia, Agamemnon (BRIAN COX), puternicul rege din Myceneans, care a reunit toate triburile grecești în lupta împotriva Troiei. Citadela, condusă de regele Priam (PETER O'TOOLE) și apărată de prințul Hector (ERIC BANA), nu fusese cucerită niciodată. Un singur om putea decide soarta bătăliei. Acesta a fost Ahile (BRAD PITT), recunoscut în acele vremuri drept cel mai puternic războinic din toate timpurile. Care a fost soarta orașului, veți afla în cinematografe.

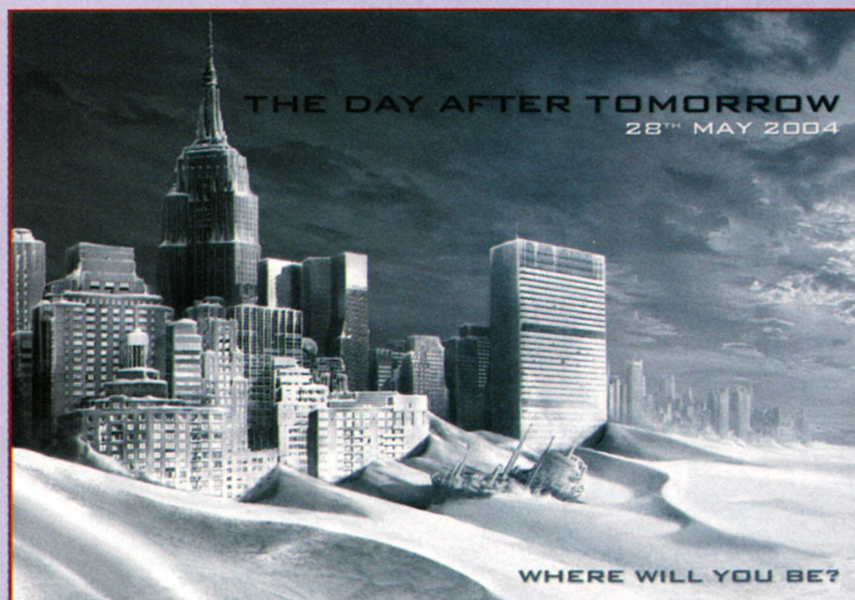
Data apariției 14 mai 2004

Distribuit de InterComFilm România

The Day After Tomorrow

Ce s-ar întâmpla dacă omenirea s-ar afla în fața unei noi epoci glaciare? Întrebarea aceasta îl bântuia zi și noapte pe climatologul Jack Hall (Dennis Quaid). În urma cercetărilor, Hall a ajuns la concluzia că încălzirea globală va determina o schimbare climaterică bruscă. Bucățile de gheață pe care le-a adus din Antarctica sunt o dovadă că așa ceva s-a mai întâmplat în istoria Pământului. Din păcate, avertismentele sale vin prea târziu. O serie de evenimente meteorologice încep să se dezlănțuie pe întreg globul: grindină de





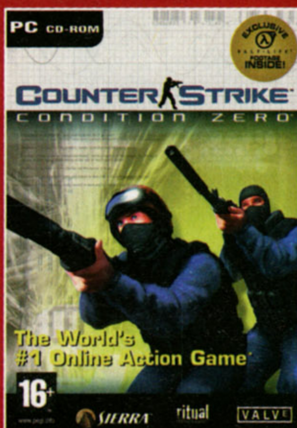
mărimea unui grapefruit cade asupra orașului Tokyo, uragane gigantice au loc în Hawaii, este zăpadă multă în New Delhi și o serie de tornade ucigașe se abat asupra Los Angeles-ului.

Se pare că toate acestea nu sunt nimic față de ceea ce va urma. O super-furtună avea să aducă întregul Pământ într-o epocă glaciară. Întreaga populație începe să migreze spre sud. Din păcate, fiul lui Jack este undeva în nordul Statelor Unite. Aventurile prin care va trece climatologul nostru în încercarea de a salva viața fiului său vor putea fi urmărite în cinematografe.

Data apariției 28 mai 2004

Distribuit de InterComFilm România

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Counter-Strike: Condition Zero

Câte hărți are single player-ul din jocul Counter-Strike: Condition Zero?

a. 5 ■
b. 18 ■
c. 24 ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

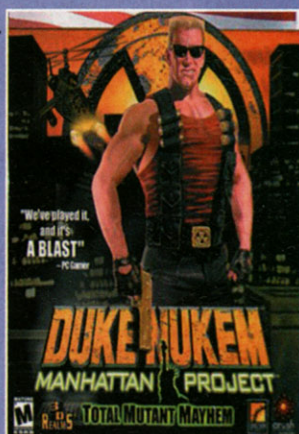
Răspunsul îl găsiți în articolul despre jocul Counter-Strike: Condition Zero din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iunie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI



UBISOFT



Câștigă jocul Duke Nukem Manhattan Project

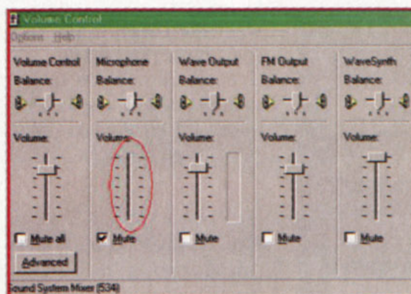
Cine este personajul principal din jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow?

a. Sam Fisher ■
b. Sam Hunter ■
c. Serious Sam ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul despre jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iunie 2004.



Dați muzica mai tare!
Imagine primită de la andyXPert.



Asta numesc eu o zi proastă!
Imagine primită de la D-mon.



Dragostea te unește pe vecie! **Imagine de la Lupu Daniel.**



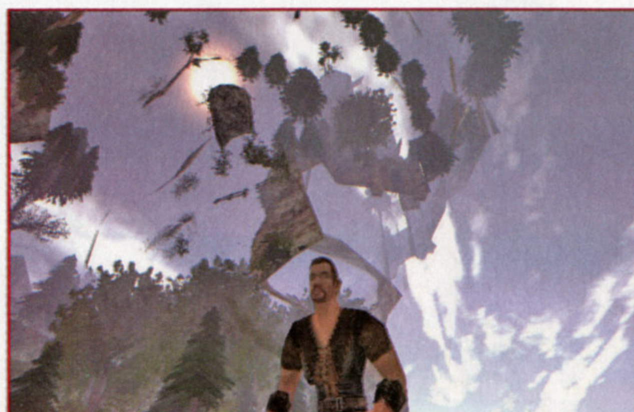
Cineva, acolo sus, vă privește! **Imagine primită de la Soul Reaver.**



Ce-nseamnă să ai cea mai puternică mașină! **Imagine primită de la Vlad Q.**



Observați bogăția detaliilor! Fiți atenți la complexitatea universului din acest joc!
Imagine trimisă de Liquid.



Și te mai întrebi dacă ceva e la locul lui în lumea asta!
Imagine trimisă de Majin Vegeta.



O fi sau nu o fi Omul Invizibil?!
Imagine primită de la T. Claudiu.

Câștigătorul din acest număr este Lupu Daniel

Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.



talon de comandă — LEVEL 05/04

DA, doresc:

Revista	Preţ	Bucăţi	Total
NOU!! CHIP SPECIAL DRIVERE	115.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ______

Dacă aveţi probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteţi un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de abonament — LEVEL 05/04

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

	Perioada	Preţ revistă	Preţ abonament
☐	6 luni	~~750.000 lei~~	450.000 lei
☐	12 luni	~~1.500.000 lei~~	850.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ______

Am mai fost abonat, cu codul ______

talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Vrei 5 reviste GRATIS?



ABONEAZĂ-TE PE UN AN!

12 reviste x 125.000 lei = 1.500.000 lei

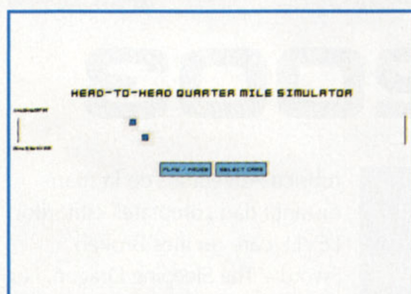
1 abonament / an = 850.000 lei

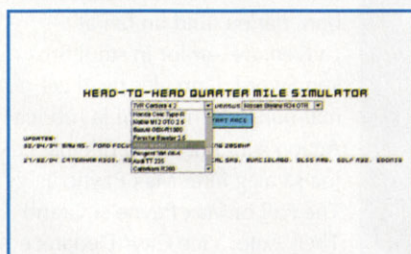
www.

Head-to-Head Quarter Mile Simulator

www.jsread.com/tvr/quartermile.htm

Dacă la ultimul concurs ilegal de „liniuțe" la care ai fost te-au săltat gaborii și ți-au șutit mașina, mai ai încă o șansă! Dă un telefon băieților, să nu mai plângă după mașinile lor, pentru că acum poți să vezi ce mașină ai fi câștigat într-un astfel de concurs, fără să te bată (la cap) poliția. Nu contează că nu au grafică și nici nimic altceva, o să devină rapid cele mai aclamate două pătrățele de pe Internet. Îți spun eu!

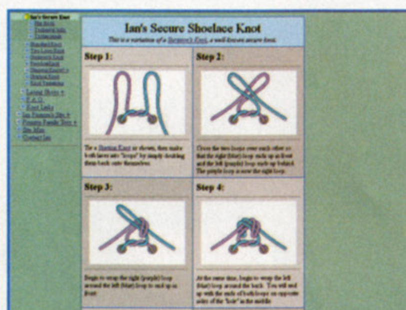


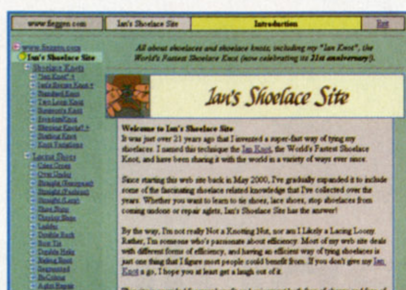


TextArc

www.textarc.org

Un proiect ciudat, pe care ți-l recomand dacă te pasionează literele sau vrei să vezi ceva original. Pe scurt, o metodă de vizualizare grafică a relațiilor dintre cuvintele și expresiile găsite într-un text. Credeai că ai învățat să analizezi pe toate părțile Hamlet-ul lui Shakespeare? Ei bine, te înșeli amarnic. Aruncă o privire peste acest site și spune dacă ai mai văzut așa ceva...





Ian's Shoelace Site

www.fieggen.com/shoelace/index.htm

Legenda lui a început acum 21 de ani. De atunci face în ciudă tuturor copiilor care se încurcă în șireturi și își bat capul juma' de zi să învețe să și le lege. Este cel care a inventat cea mai rapidă metodă de a-ți lega șireturile. Îl cheamă Ian, iar pe site-ul lui poți găsi diverse metode de a-ți pune copiii să se chinuiască în fața unor bocanci. Deștept băiat!

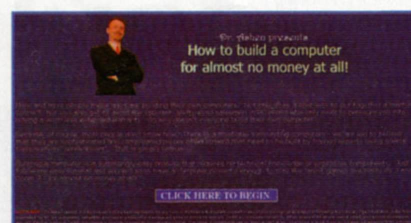


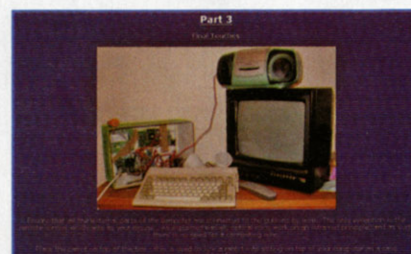


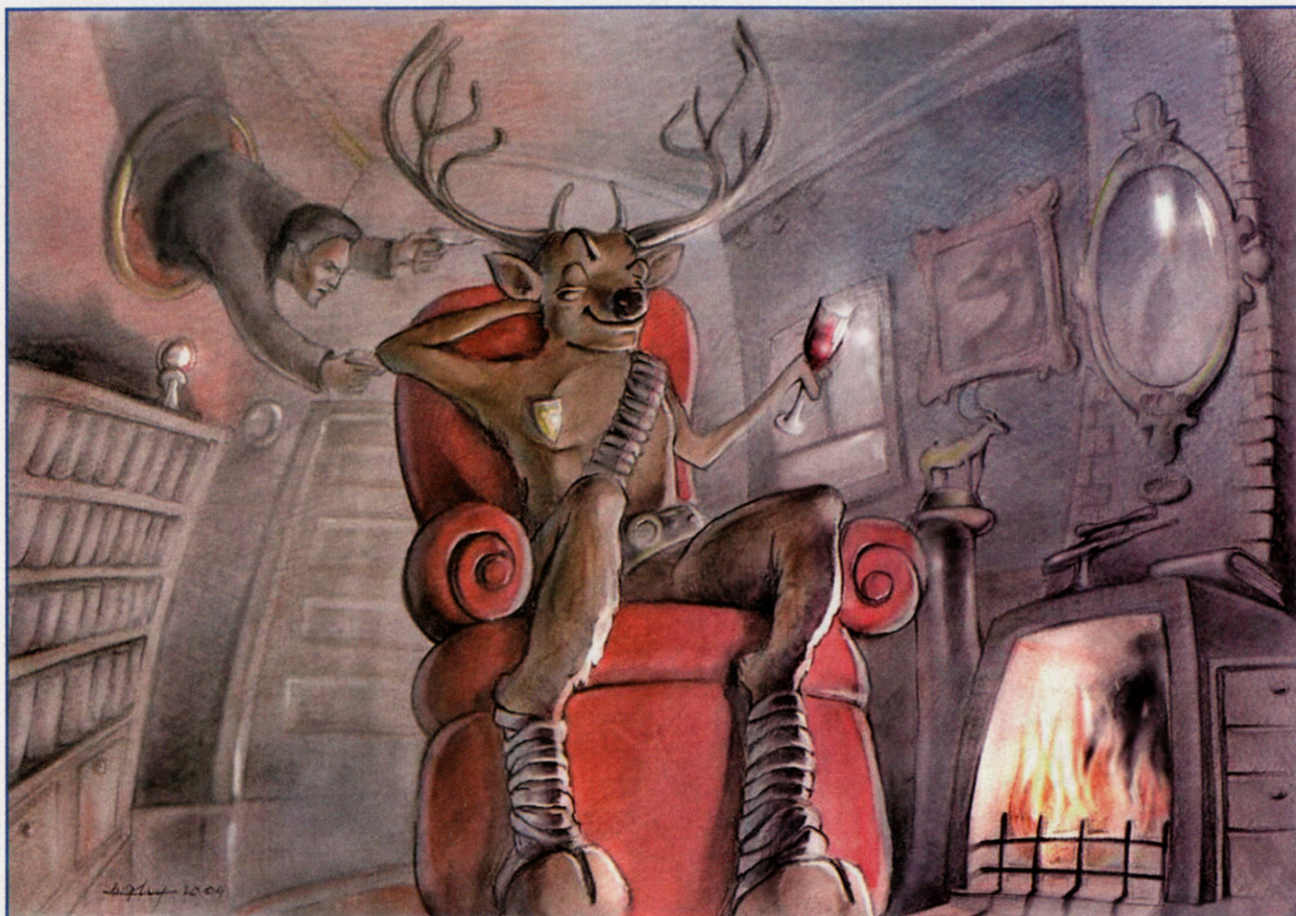
How to build a computer

homepage.ntlworld.com/ashen1/ashen/menu/build/intro.htm

Niciodată nu m-a pasionat întrebarea „cum faci un bec să lumineze din doi cartofi?", așa că nici site-ul de mai sus nu m-a făcut prea curios. Dar cum individul se laudă că e o carte mai bună decât ce o să găsești pe Ebay (chiar, ce găsești pe Ebay?) și cum românul e sărac lipit pământului, m-am gândit să îți recomand acest site, care te învață să îți faci un super computer din două lulele și trei surcele. Eh, nu chiar, dar ai nevoie de un TV alb-negru, de două căni de plastic și de un morcov, așa că e pe aproape...







Jocul anului 2003

De ce am pus jocul „ăla" cu împușcatul cerbilor pe plaiuri mioritice pe primul loc la Jocul Anului 2003? Chiar, de ce...? Adevărul e că țin foarte bine minte cum, la câteva zile după ce s-a bătut cu pumnul în masă la ședința de Jocul Anului, mai aveam fiecare dintre noi câte un moment de luciditate, în care ne uitam unul la altul și ne întrebam „Noi chiar am făcut asta?". Dar apoi ne aduceam aminte de ursul ăla mare pe care l-am fugărit două ceasuri pe un deal, de amicul Piri și mai ales de Locke, căruia îi dedicăm acest Joc al Anului, că nu o dată fuge omu' din țară și se trezește în Italia că nu are și el o revistă la care să se râdă.

Acum, serios vorbind, în momentul în care am început să discutăm despre premiile astea, nu își închipuia nici unul dintre noi că vom sfârși prin a alege bucuroși Deer Hunter-ul ca Jocul Anului. Dar, deh, ce să îi faci... Orele lungi de discuții, berea și mai ales NFS-ul sunt de vină. Noi? N-avem nici o vină...

Bun, pentru data viitoare aveți următoarea temă: cum vă imaginați că este viața de redactor la LEVEL? Eu unul am auzit că am avea mașini și vile multe și ne-am învârti numai printre blonde... Voi ce ziceți?

Scrisorile le aștept pe adresa redacției, iar e-mail-urile pe adresa mitza@level.ro

Baftă!

■ Mitza

Costin Victor

„Ca să încep cu începutul, încep cu strategiile. Sincer să fiu nu știu ce să aleg: Homeworld 2 sau Age of Mythology. Amândouă sunt niște jocuri excepționale, dar după părerea mea mai bun este Age of Mythology. La rubrica TBS cititorii și redacția LEVEL s-au înțeles perfect și au ales un joc nemaipomenit: Age of Wonders – Shadow Magic. La rubrica FPS nu știu ce să aleg: Chrome sau Delta Force: Black Hawk Down. Amândouă sunt niște jocuri super, super... super bune. La aceasta rubrică dau „dreptate" ambelor tabere. Și la rubrica RPG cititorii și redacția LEVEL s-au înțeles perfect și de această dată au ales un joc mâna întâi: Star Wars – Knights of the Old Republic. La rubrica Adventure de la mare distanță dau „dreptate" cititorilor LEVEL care au ales Broken Sword – The Sleeping Dragon. Nu că Silent Hill 2 nu este un joc bun, dar eu fiind un fan al „adventure"-urilor în stilul Broken Sword, l-am ales pe el cel mai bun Adventure. Și la rubrica Action sunt pus într-o dilemă: ce joc să aleg între Max Payne 2: The Fall of Max Payne și Grand Theft Auto: Vice City? Deoarece amândouă sunt niște jocuri superbe, nu știu ce să aleg, dar dacă mă gândesc mai bine o să aleg Max Payne 2: The Fall of Max Payne. La rubrica RTT nu pot să mă pronunț deoarece nu am jucat nici un joc RTT în viața mea în afară de Commandos. Sar peste toate simulatoare și trec direct la Expension Pack, unde dau dreptate cititorilor LEVEL, care au ales Warcraft III - The Frozen Throne.

La rubrica Game of the Year

2003 dau dreptate cititorilor LEVEL care au ales NFS Underground."

Wink

„Şoc! Dezamăgire! Enervare!

Cam astea au fost sentimentele mele. Adică revista mea preferată, pe a cărei opinie mă bazam când îmi alegeam ce să joc, a ales drept jocul anului Deer Hunter 2004. Un simulator de vânătoare. De ce? Chiar a putut fi jocul care v-a impresionat cel mai mult, a cărui grafică, gameplay, storyline v-au făcut să stați cel mai mult în fața calculatorului? Să fim serioși! Păi nici măcar voi nu i-ați dat o notă demnă de Jocul Anului (8,7 sau cam așa ceva).

Am încercat să găsesc motive pentru alegerea voastră, dar nu am găsit deoarece mi-am adus aminte că în 2003 s-au lansat niște jocuri foarte bune, cum ar fi Splinter Cell, Homeworld, Star Wars KoTOR, Prince of Persia, GTA Vice City, Gothic 2. Dar voi ați ales Deer Hunter 2004. Cred că sunteți singura revistă din lume care s-a gândit ca acest joc să fie o posibilitate pentru jocul anului. Iar acest lucru nu înseamnă originalitate, ci lipsa bunei aprecieri a unui joc, tocmai lucrul necesar pentru a fi redactor la o revistă de jocuri. Cred că e cea mai mare eroare din istoria LEVEL."

NY˜ROLF

„Sunt un mare fan al revistei voastre și cumpăr revista voastră de aproximativ 3 ani. Totul a fost OK până am cumpărat revista din martie 2003.

Într-o zi cu soare, cum ar fi 3 martie, după ce am terminat cu școala, m-am grăbit să iau revista deoarece am auzit de la un prieten că cică ar fi topul celor mai bune jocuri ale anului 2003. De la școală am mers direct la chioșc, fără să mai trec pe acasă și am cumpărat revista... urma să o deschid. Partea cea mai importantă a ei erau bineînțeles jocurile anului 2003, un an de altfel foarte bogat în jocuri bune. Deschid revista și mă uit repede la jocul anului la cititori și văd NFS Underground. Nu-i rău, dar nu cred că un joc simulator de curse ar fi meritat titlul de jocul anului, ci poate un RPG sau un ACTION sau, de ce nu, un FPS. Până aici totul în regulă, dar arunc o privire și la părerea redacției și constat cu stupoare că în opinia LEVEL Deer Hunter 2004 este jocul anului. Acest lucru pur și simplu m-a șocat, un joc simulator de hunting a câștigat! Incredibil! Înțeleg eu că Brașovul este un oraș mare și toată lumea are nevoie de natură, dar totuși este vorba de JOCUL ANULUI 2004. După părerea mea, jocului anului ar fi meritat să fie Gothic 2 sau Tom Clancy's Splinter Cell. Mă rog, așa ați decis voi, eu personal nu am jucat acest joc, dar cred că ar fi trebuit să fiți un pic mai mult obiectivi. Sunt extrem de curios de decizia voastră de la anu'."



Băieți, lăsați animalele în pace, apucați-vă de jocuri

Mike Pain

„Fiind vorba de Game of the Year 2003 sunt câteva titluri de jocuri care m-au atras, acum nu mai știu care cum au apărut, dar vă zic și eu părerea mea. Pe mine m-a atras în primul rând BEYOND GOOD AND EVIL, pe care l-am jucat cu plăcere, dar mă oftic că a fost cam scurt (5 misiuni, DOAR). Sper să apară o continuare.

Am văzut pe lista cu Game of the Year Contract J.A.C.K. (storyline parcă)... Mi-a plăcut și acesta, dar iarăși a fost scurt... Măcar accentu' ăla de la italieni sau ce erau m-a distrat și m-am gândit măcar să termin și eu un joc din seria H.A.R.M. pentru că NOLF-urile nu mi-au plăcut (mi s-au părut stresante). Alt joc, hmmmm... Prince of Persia, ăsta da joc! Face ăsta niște scheme că dacă i-ai da o bicicletă îl întrece și pe Mirra. Oricum, jocu' e interesant, storyline-ul merge, grafica e super tare și altele. Cam atât, că nu îmi mai trece nici un joc prin cap (and the mind goes blank)... Salut, că uit ce fac și nu știu ce să mai scriu."

Miha aka Miha

„Se pare că deja laurii au fost împărțiți, așa că nu ne rămâne decât să vedem ce s-ar fi putut face în alte condiții.

La capitolul Real Time Strategy, cu toate că nimeni nu neagă calitățile unui Homeworld 2, parcă tind să acord acest titlu lui Praetorians deoarece este un joc care m-a surprins cu totul, cu o atmosferă de milioane și excelent realizat. De



Vaaai, dar nu mă aşteptaaaaam, vaaaai....

mult nu mai jucasem o strategie așa de bine făcută. De asemenea, merită și C&C Generals o mențiune pentru sincronizarea evenimentelor și pentru o realizare bună a unui concept destul de vechi. Așadar, pentru mine câștigătorul este Praetorians.

Best Turn Based Strategy. Aici nimic spectaculos nu s-a întâmplat anul acesta așa că Age of Wonders – Shadow of Magic își merită titlul fără vreo concurență.

Best First Person Shooter. Chrome este un joc bun și care are o atmosferă acaparantă, dar păcat că nu s-a putut vota Call of Duty care, după părerea mea, întrece orice titlu apărut anul acesta. Păcat că este scurt, însă este o bijuterie în domeniu. Păcat că nu s-a putut vota...

Best Role Playing Game. Aici SW – KoTOR își merită titlul, cu toate că și Gothic II merita menționat.

Best Adventure. Nu prea mă pasionează genul acesta, însă având în vedere că universul Broken Sword m-a acaparat încă de la primul titlu și că ultimul membru al „familiei" este la nivelul așteptărilor, presupun că alegerea cititorilor este cea corectă.

Best Action. Max Payne 2. Joc bun. Joc scurt. Grafica ok. Liniar. Repetitiv.

GTA Vice City. Joc excelent. Grafica ok. Neliniar - GTA Vice City este câștigător la puncte.

Best Real Time Tactics. Având în vedere că nu sunt tocmai un fan al Blitzkriegului, că eu consider Sudden Strike 2 mult peste el, că pentru mine Blitz este un tutorial pentru cei neinițiați în ale războiului, că îl recomand tuturor puștilor care vor să joace SS2 ca pe un antrenament în plus, nu pot decât să aleg Worms 3D, care are un farmec aparte. După cum se știe, Blitz a fost o adevărată problemă pe forum la ora aceea, dar acum apele s-au liniștit... definitiv, sper.

Best Simulator de zbor/spațial vede și chioru' că Il-2 face furori de când a apărut și că merită titlul de cel mai bun simulator al tuturor timpurilor (până acum, că noi toți sperăm la perfecțiune). Este un joc făcut ca la carte, foarte apreciat. Își merită premiul cu prisosință.

Best Simulator auto/moto. Underground, deși este un arcade, este un arcade supărat, cu un feeling de milioane și cu o grafică amețitoare. Merită titlul, dar parcă simulator este mult spus. World Racing este parcă mai mult simulator și deci mai aproape de adevăr. Ambele merită titlul.

Simulator Sportiv. Aici chiar că nu a apărut nimic nou sub soare. FIFA a făcut un pas înapoi la calitate și unul înainte la enervat fani. Este scandalos ce s-a petrecut cu FIFA în anul 2004. Vrem altceva, numai FIFA 2004 nu, pentru că este un produs de toată jena.

Best Tycoon. Republic merită toată admirația pentru unul dintre cele mai acaparante și originale jocuri.

Best Expansion Pack. Frozen Throne nu aduce multe lucruri noi față de primul, însă Viking Invansion modifică esențial în punctele care dureau de la primul Total War, așa că merita premiul de Best Expansion Pack.



Lasă puiule, că o să îi umilești la anu'!

Comisia a hotărât că grafica din Prince of Persia: The Sands of Time este într-adevăr cea mai cu moț, însă trebuie menționat și Underground-ul (cu detaliile la maximum și cu toate efectele).

Așadar, și anul 2003 a fost un an gameristic excelent, cu titluri bune, dintre care unele vor rămâne în istorie. Însă ca întotdeauna era loc și de mai bine, însă nemulțumitului i se va lua darul, așa că să nu mai comentăm."

cronoX[filantropiKa]

„Ceea ce a fost Game of the Year 2003, așa-zisul clasament de sine stătător și în haine noi, a fost de fapt un grup dubios de jocuri, strâns cu mari eforturi din anii trecuți. Să arunci o simplă privire la titlurile care s-au bătut în 2003 pentru un loc pe podium și să observi că sunt, în marea lor majoritate, sequel-uri ale unor clasici, îți dă o stare teribilă de disconfort: asistăm la o reeditare a atacului clonelor! Homeworld 2, Worms 3D, Broken Sword – The Sleeping Dragon, Need for Speed Underground, iată tot atâtea motive să intri sub pământ de ciudă din cauza lipsei de creativitate, nu doar a studiourilor mediocre, ci chiar și a giganților în mâna cărora se află istoria industriei. Trebuie să recunosc însă că deseori mă las purtat de val și investesc mult entuziasm în continuări precum Max Payne 2 sau Vice City. Unele serii chiar nu merită să ia sfârșit. Din ce în ce mai multe serii chiar nu merită să ia sfârșit! Să aibă producătorii atâtea de spus încât să nu reușească îngrămădirea detaliilor unui univers într-un singur joc? Oare 3-4 ani petrecuți cu dezvoltarea unui nou titlu, în ciuda concepțiilor noastre, să fie insuficienți? Ne grăbim să protestăm, dar realizează vreunul dintre noi că principiul continuării unei creații apare chiar și la marii clasici din literatură?

În rest, e clară tendința redacției de a propulsa în primele locuri acele produse ale căror titluri apar pentru prima dată pe piață (Chrome, World Racing, Republic: The Revolution). Bravo vouă, vă mai aerisiți mintea de atâtea sequel-uri; stați liniștiți, la anul vor pătrunde în clasament și continuările acestor prospături! Ca în fiecare an, hiturile cu vechime în domeniu au avut câștig de cauză printre cititori. Trebuie să recunosc că au dreptate: din partea mea, spre exemplu, seria FIFA are câte un vot pentru următoarele zece ediții ale Game of the Year..."

Ne-au mai scris: Radu Dumitrescu, Dexterminator, Gheorghe Sandor (am luat aminte la sugestii), Daniel Prodea, STORM, The Dark Reaver, GB, Cosma Mihai, Florin Mocanu, Borzescu Adrian Eugen, Hugh-Jazz, Bishop, Popescu Constantin, Mihai Marian, Bîrsan Mihai, Marinescu Alex-Sorin, Zăurescu Teodorian, Dan Țirmeș, un tip din Cluj care scrie urât, Ionică Ana-Lucia (trimite-ne adresa completă ca să poți primi abonamentul).

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)

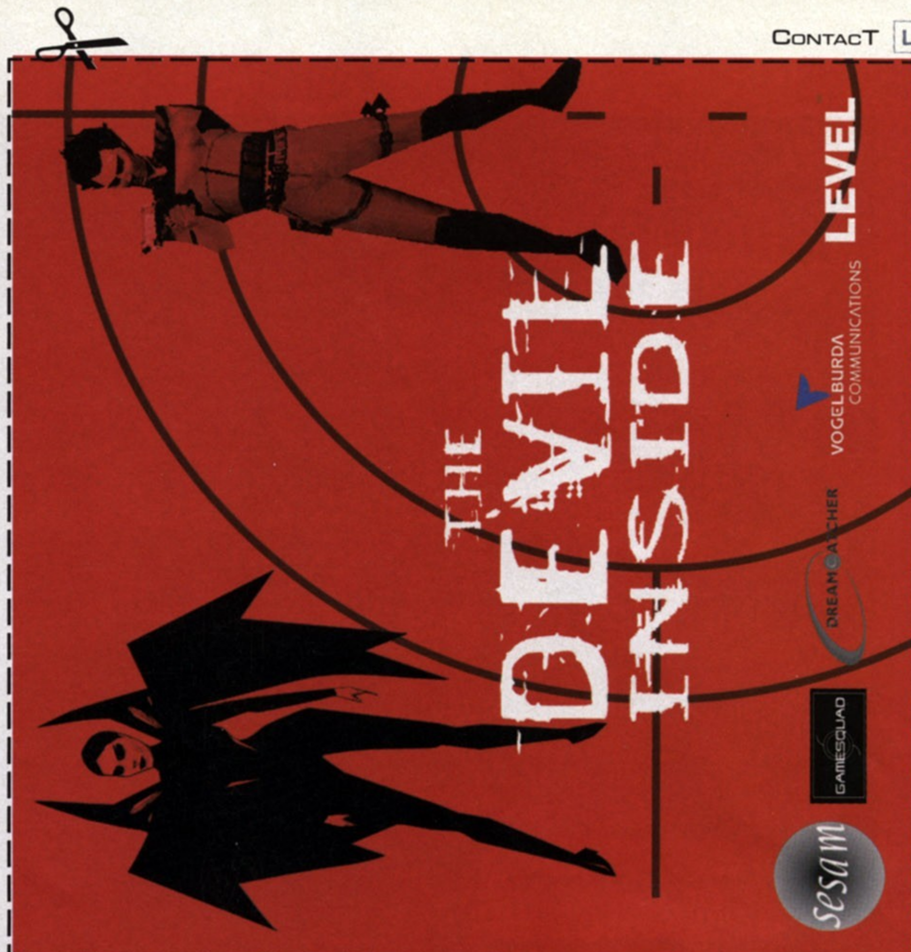
Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

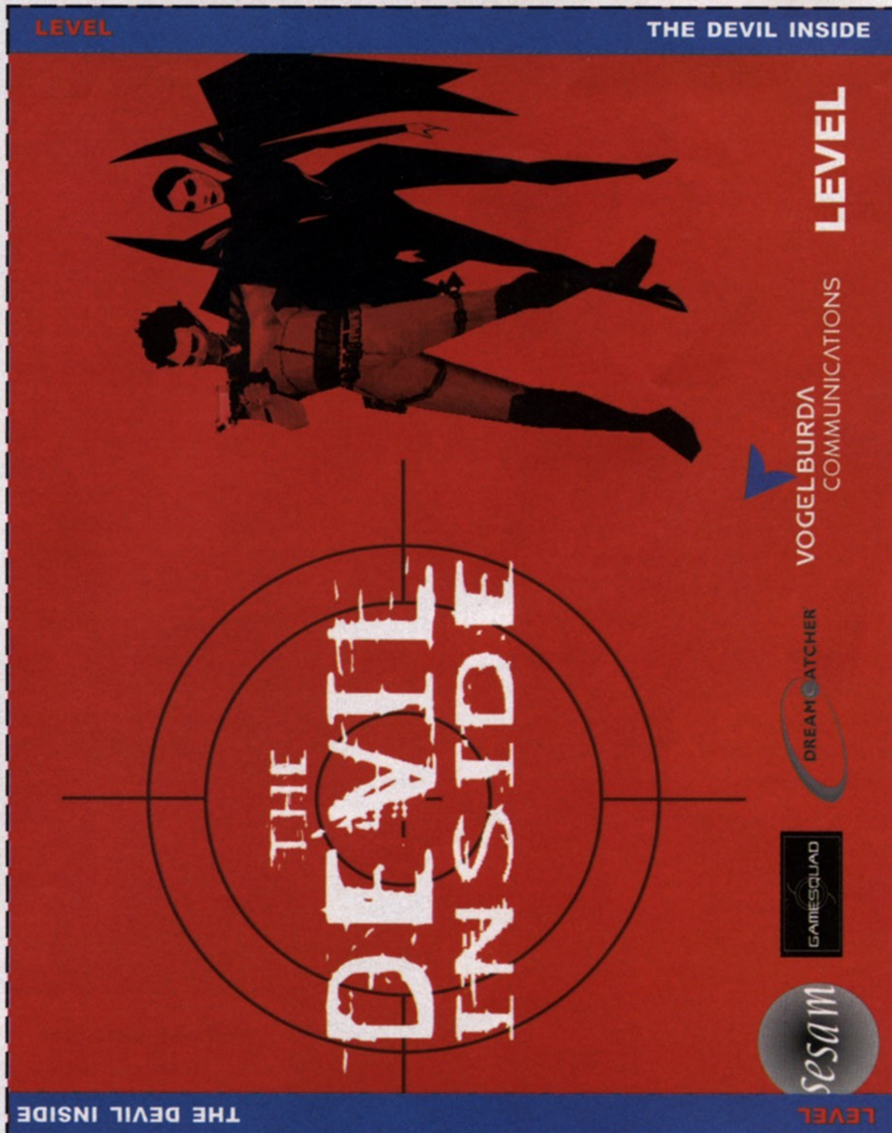
Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:
Revai Nyomda, Budapesta, Ungaria.

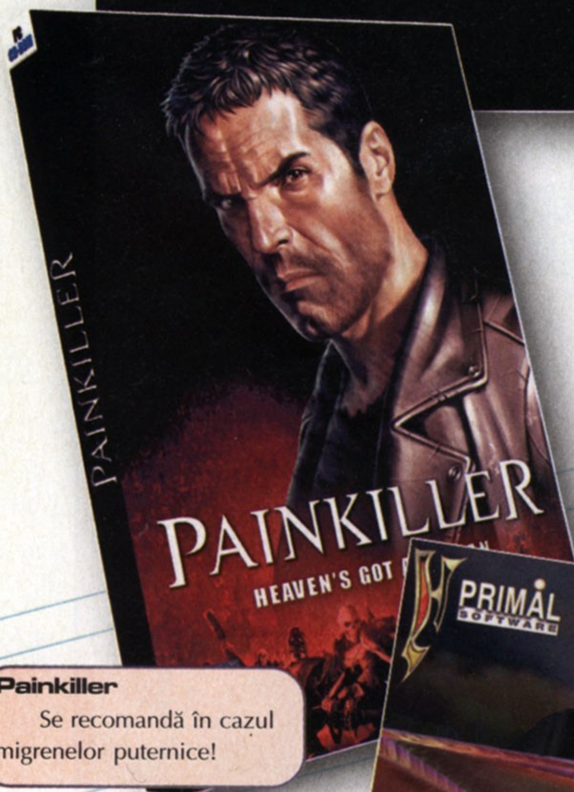
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

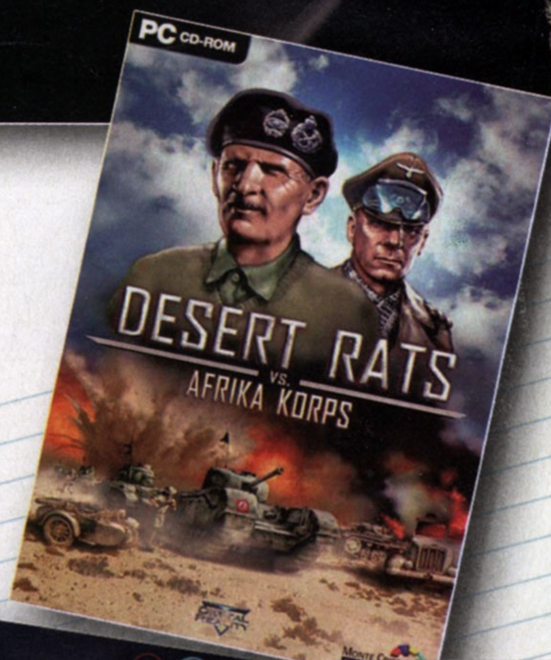




Hitman: Contracts
Ucigașul se întoarce!



Painkiller
Se recomandă în cazul migrenelor puternice!



Desert Rats vs Afrika Korps
Strategiile din Al Doilea Război Mondial ajung în Africa.



I of the Dragon
Tărâmuri magice populate de dragoni.

WANTED

DIN TOATĂ ȚARA



COLABORATORI LEVEL

Redacția LEVEL își deschide porțile pentru oricine dorește să devină colaborator.

Dacă ești în stare să îți așterni gândurile pe hârtie într-un mod coerent, știi limba engleză la perfecție, lumea jocurilor nu mai are secrete pentru tine și vrei să faci un ban cinstit, trimite un e-mail cu detalii despre tine și un articol* despre jocul tău preferat la adresa mitza@level.ro.

*articolul trebuie să se înscrie în limita a maxim 7000 de caractere.

Urmărește detalii pe www.level.ro